Cavaleiros do Zodíaco **Episódio G** Uma batalha de Titãs!

Exclusivo! 100 páginas de informação e novidades

Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Cowboy Bebop

[illegible] viagens pelo espaço [illegible] música!

Utena

[illegible] já começou! [illegible] o animê e o filme!

Polêmica

[illegible] ser a saída para [illegible] brasileira?

Naruto! One Piece! Dragon Ball!

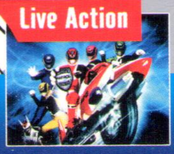
Conheça a origem das séries e a história da Shonen Jump!

Tenjou Tenge

Cosplay

Shaman King

Live Action



J-Music

Tsukikage Ran

EDITORA escala

ISSN 1809-1784

NÚMERO 05

5,90 REAIS

BLEACH
JASPION
7 DAYS
L'ARC-EN-CIEL

OS MELHORES ANIMES VOCÊ ENCONTRA AQUI !

Camisetas Personalizadas
Bonecos Temáticos, Posters, Mangás,
Animes e Tokusatsus em Geral .

Memorie Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

RUA FLORÊNCIO DE ABREU, 74 BOX 55/56 FONE: 3326-3268
CENTRO - SP - PRÓXIMO METRÔ SÃO BENTO

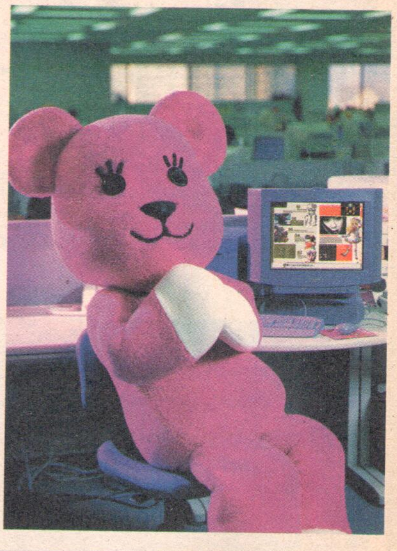
A Invasão mal começou!

Muitos achavam que a cultura pop japonesa seria uma modinha passageira, mas os fatos mostram que isso não é verdade. Os animês não param de marcar presença, o Animax com uma programação 100% nipônica fez com que os concorrentes respondessem à altura e não param de fazer novas aquisições. O mercado editorial também cresce consideravelmente e obras para os mais variados públicos começam a ser anunciadas. Não estamos ficando mais restritos aos conhecidos Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball e afins e, obras mais adultas, como Buda e Lobo Solitário, vêm conquistando um público diferente, com grande potencial de crescimento ainda maior. O mercado de home-video também vem aumentando e as empresas começam a apostar no segmento. Agora, é se preparar para a invasão oriental que está apenas começando...

Em sintonia com essa tendência, a sua Neo Tokyo, como sempre, continua trazendo as maiores novidades desse universo maravilhoso dos animês, mangás e de toda a cultura pop japonesa ligada ao público jovem, com um conteúdo que nenhuma outra publicação ligada ao assunto consegue superar.

Não é à toa que a aceitação da Neo Tokyo está fantástica. É muito bacana receber um retorno positivo de vocês, dando sugestões, criticando e, claro, elogiando! Para este número, preparamos – mais uma vez – matérias de primeira grandeza.
Não perca tempo e corra para a próxima página!

Boa leitura



Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

Ilustração de capa: AreaE Escola de Mangá (**Arte:** Tainá Camilo / **Cores:** Walmir Archanjo)

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

Quando as armas estão prontas o bom senso vai-se embora..

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Editora Escala
www.escala.com.br

Editora Escala
escala@escala.com.br
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Firsben, José Roberto Teixeira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br
Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 05, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

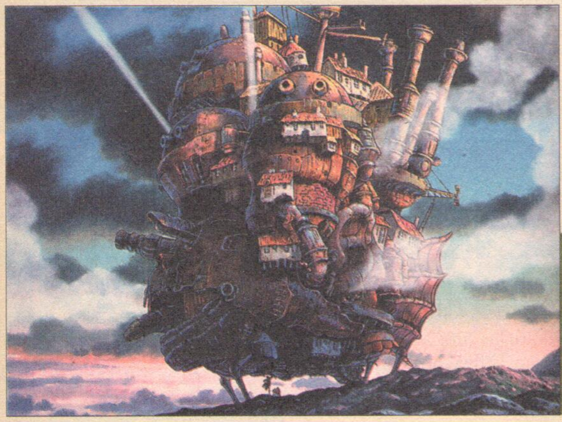
Filiada à
ANER
www.aner.org.br

ÍNDICE

10

Shonen Jump

Uma matéria pra lá de especial que explica como surgiu uma das principais revistas de mangás no Japão, destacando três séries de grande sucesso publicadas na Jump: Naruto, One Piece e Dragon Ball.



26

O Castelo Animado

Um dos maiores clássicos da animação mundial nas páginas da Neo Tokyo. Confira informações sobre a obra e seu criador, Hayao Miyazaki.

36 Episódio G parte 2

A conclusão do guia especial deste mangá focado na história dos poderosos Cavaleiros de Ouro.

44

Cowboy Bebop

Muito popular entre os fãs de animês. Cowboy Bebop possui uma trama cercada de curiosidades. Confira detalhes sobre a série de TV e sua versão para a tela grande.

05 - Radar
Tudo que aconteceu, acontece e irá acontecer no mundo dos animês, mangás e afins...
09 - Anime Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br
56 - Shaman King
Personagens, curiosidades, história e outras informações sobre a série animada e sua versão mangá, publicada no Brasil pela JBC.
22 - Tenjou Tenge
24 - Tsukikage Ran
40 - Os japoneses conquistam o mundo...
42 - Lei de nacionalização: a saída para a HQ brasileira?
76 - Caixa Postal
78 - Fan Gallery
80 - Toys
82 - Chat
88 - Play
90 - Live Action
92 - Cosplay
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

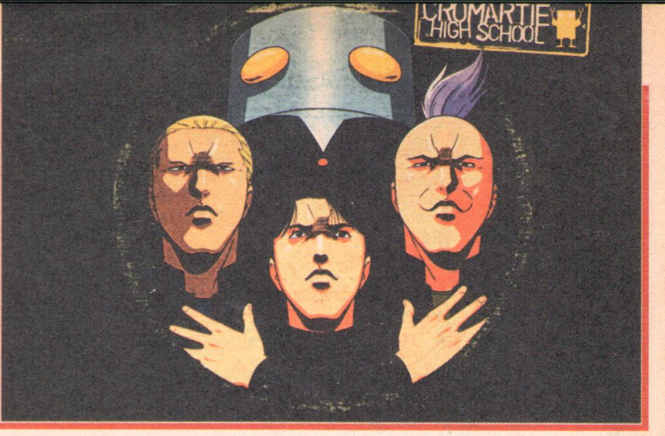
62

Utena

Matéria completa sobre esse popular shoujo. Desde a série animada para televisão passando pelo filme e sua versão mangá.

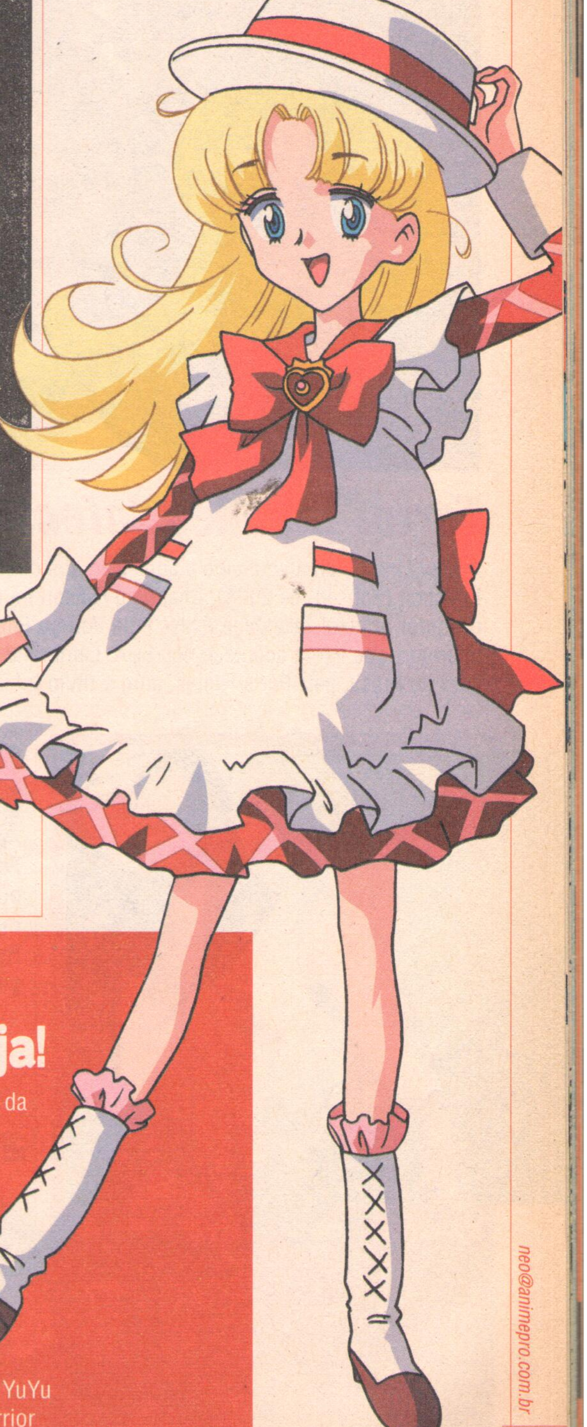
Dois mangás são indicados ao Eisner

As indicações para os prêmios Eisner 2006 (relativos a material lançado no ano passado) foram anunciadas. Os únicos mangás presentes na lista são Buda, de Osamu Tezuka (volumes 5-8), publicado nos EUA pela Vertical (no Brasil, pela Conrad), na indicação a Melhor Coleção de Quadrinhos, e Cromartie High School, de Eiji Nonaka, publicado pela ADV, para Melhor Edição de Material Estrangeiro. Os mangás têm vencido todo ano na categoria de Material Estrangeiro (excetuando-se o ano de 2003), e tudo indica que este ano não será diferente.



Utada Hikaru em turnê

Utada Hikaru anunciou sua primeira turnê após Bohemian Summer, em 2000. Seus shows pelo Japão se iniciarão com uma performance no Palácio Imperial em 1° de agosto, e continuarão em onze apresentações. As performances incluirão não apenas seu material divulgado no Japão, como também músicas lançadas nos Estados Unidos. A turnê também será o momento ideal para a artista cantar músicas do ainda inédito álbum Ultra Bule, cujo lançamento está marcado para 14 de junho e tem 13 faixas. O último CD da cantora foi lançado no Japão há quatro anos.



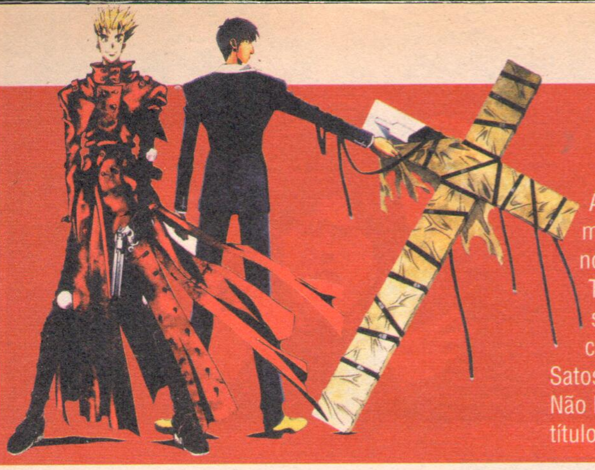
BLEACH EM BREVE NOS EUA... E NO BRASIL!

A Viz Media adquiriu os direitos para televisão, home-video e merchandising do título Bleach na Europa, Oceania e Américas. A empresa planeja uma estratégia pesada para tornar o mais forte mangá da empresa um programa de licenciamento e marketing de sucesso. As empresas parceiras da Viz na empreitada serão anunciadas em breve e o canal americano já foi confirmado: Bleach irá ao ar pelo Cartoon Network. Para os fãs brasileiros, é bom frisar que se poderá assistir à série em breve por aqui, em 2007. O animê provavelmente receberá um tratamento de edição similar ao de Naruto, sem cortes absurdos, mas com edição das cenas mais violentas, para que se consiga classificação livre na TV aberta.

PlayArte anuncia Nadja!

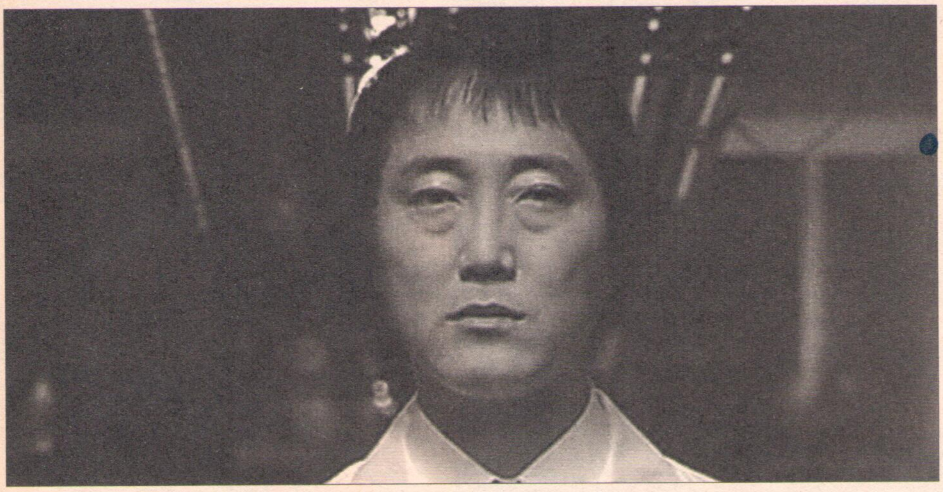
A PlayArte revelou que, além da inédita Saga de Hades - Capítulo Santuário e do filme Prólogo do Céu, tem os direitos de mais um animê: Nadja, uma série shoujo exibida no Cartoon Network. Lembrando que séries como YuYu Hakushô e Megaman NT Warrior continuarão sendo lançadas!

neo@animepro.com.br



Trigun ganha nova série animada

A MadHouse confirmou recentemente que está produzindo uma nova série baseada no sucesso Trigun. Ainda não há detalhes sobre o roteiro, mas o diretor já foi confirmado: trata-se de Nishimura Satoshi (o mesmo da série original). Não há uma data de lançamento e o título ainda pode sofrer alterações.



Terror japonês *Infection* será refilmado

A New Line Cinema anunciou a aquisição dos direitos de refilmagem do horror hospitalar Infection (Kansen, de 2004). Channing Gibson irá reescrever o roteiro que terá a supervisão do produtor original Takashige Ichise e da Vertigo Entertainment. A história será a mesma, com a diferença que agora acontece nos EUA. Lembrando que o filme original foi lançado no dia 26 de abril no Brasil, pela Paris Filmes, com o título Infecção.

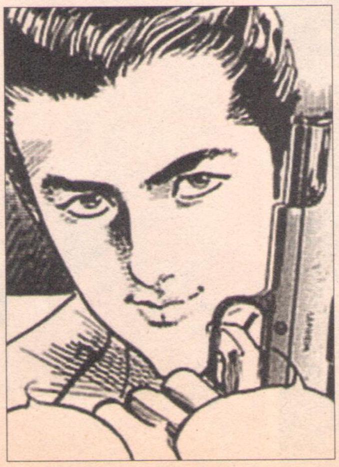
BoA canta tema de Ninety-Nine Nights

A popular artista BoA foi escolhida para cantar a canção "Your Color" para o jogo da Microsoft Ninety-Nine Nights, que foi lançado em 20 de abril para Xbox360. A cantora está entusiasmada com o trabalho para o jogo, o qual considera dramático e realista, e diz ter posto bastante sentimento em sua interpretação.

neo@animepro.com.br

SANCTUARY É O NOVO MANGÁ DA CONRAD

Apostando nos mais variados estilos, a Conrad Editora irá lançar mais um título destinado ao público mais adulto. Trata-se de Sanctuary, mangá com roteiro de Sho Fumimura e arte de Ryoichi Ikegami (Crying Freeman) publicado originalmente na revista Big Comic Superior.



Elenco de dubladores dos CAVALEIROS DO ZODÍACO

Foi divulgada a lista final de dubladores da Fase Santuário de Hades – lembrando que as dublagens seguem a todo vapor nos estúdios da Álamo, em São Paulo, com direção de Marcelo Campos. Confira:

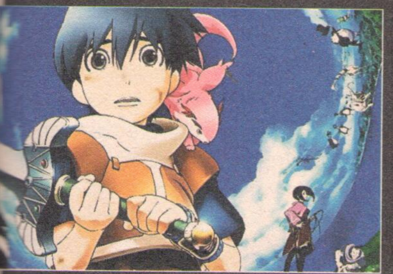
- Hermes Baroli **(Seiya de Pégaso)**
- Élcio Sodré **(Shiryu de Dragão)**
- Francisco Brêtas **(Hyoga de Cisne)**
- Ulisses Bezerra **(Shun de Andrômeda)**
- Leonardo Camilo **(Ikki de Fênix)**
- Marcelo Campos **(Mu de Áries, Jabu de Unicórnio e Misty de Lagarto)**
- Ronaldo Artinic **(Aldebaran de Touro)**
- Gilberto Baroli **(Saga e Kanon de Gêmeos)**
- Paulo Celestino **(Máscara da Morte de Câncer)**
- Luiz Antônio Lobue **(Aiolia de Leão)**
- Carlos Silveira **(Shaka de Virgem e Ichi de Hidra)**
- Wellington Lima **(Dohko de Libra e Sírius de Cão Maior)**
- Araken Saldanha **(Mestre Ancião)**
- Márcio Araújo **(Milo de Escorpião)**
- Fábio Moura **(Shura de Capricórnio)**
- Valter Santos **(Camus de Aquário)**
- Tatá Guarnieri **(Afrodite de Peixes)**
- Letícia Quinto **(Atena)**
- Gilberto Rocha Júnior **(Narrador)**
- José Soares **(Tatsumi)**
- Luciana Baroli **(Shunrei)**
- Mauro Castro **(Algethi de Hércules)**
- Cássius Romero **(Algol de Perseu e Nachi de Lobo)**
- Sidney Lilla **(Mouses de Baleia)**
- Marilisi **(Shina de Cobra)**
- Afonso Amajones **(Dante de Cérbero)**
- Guiga Lopez **(Babel de Centauro)**
- Tatu **(Dio de Mosca)**
- Hélio Vacari **(Capella de Auriga)**
- Vagner Fagundes **(Zelos de Sapo)**
- Guilherme Briggs **(Radamanthys de Wyvern)**
- Miriam Ficher **(Pandora)**
- Marcelo Pissardini **(Hades)**
- Luiz Laffey **(Shion de Áries)**
- Renato Soares **(Niobe de Deep)**
- Alexandre Marconato **(Myu de Papillon)**
- Rodrigo Andreatto **(Laimi de Verme)**
- Antônio Moreno **(Giganto de Ciclope)**

Revistas Favoritas das Japonesas

A pesquisa foi feita pelo Oricon Style — responsável por todos os rankings do mundo pop japonês — com cerca de 3 mil mulheres jovens. A preferência é pelos shoujos, o que ressalta a força do gênero, mas a Shounen Jump aparece como favorita do público feminino por causa dos seus mangás/animês de peso, que podem ser lidos por si mesmos ou transformados em fics e fanzines yaoi.

#1... Weekly Shounen Jump (One Piece, Death Note)
#2... Monthly Cookie (NANA)
#3... Bessatsu Margaret (Cat Street, Crimson Hero)
#4... Hana to Yume (Skip Beat, Furuba, Gakuen Alice)
#5... Shoujo Comic (MoeKare, BokuKimi)
#5... Weekly Shounen Magazine (Negima, Air Gear, Tsubasa)
#5... LaLa (Kin\'iro no Corde, Haruka naru Toki no Naka de)
#8... Kiss (Nodame Cantabile)
#9... Chorus (Honey & Clover, Ichijou Yukari works)
#9... Dessert (Cosplay Animal)

Brave Story na telona!



O romance Brave Story está prestes a ganhar um longa-metragem. O romance conta a história de Wataru, um menino de 10 anos no pior momento de sua vida: o pai saiu de casa e a mãe tentou o suicídio. Quando ele abre uma estranha porta, um novo e misterioso mundo se abre e dá-se início uma grande aventura. A animação será realizada pelo GONZO, o mesmo responsável por Blue Submarine Nº 6. Há, também, planos para se lançar jogos de RPG para Nintendo DS, PSP e PlayStation 2 quando da época do lançamento do filme nos cinemas, programado para 8 de julho. Já é possível conferir um trailer no site oficial: www.bravestory.net/

TOKYO ANIME AWARD 2006: OS VENCEDORES

Foram anunciados os vencedores da 5ª competição Tokyo Anime Award, realizada na Tokyo International Anime Fair. Os indicados foram separados em duas categoriais gerais (cada uma com subcategorias premiadas): a Acesso por Indicação de animês excepcionais televisionados, exibidos ou vendidos no Japão durante o ano passado, e a Acesso Aberto, por animação, em geral, enviada por novos talentos de todo o mundo. Os resultados da primeira categoria, selecionados dentre 120 trabalhos enviados, são os seguintes:

Animação do ano
Fullmetal Alchemist: The Conqueror of Shambala

Televisão
Eureka 7, Black Jack e Mushishi

Filme
Detective Conan: Strategy Above the Depths e Mobile Suit Zeta Gundam: Heirs To The Stars

OVA
Karas e Yukikaze

Filme estrangeiro
Mr. Incredible (ou Os Incríveis)

Categoria individual: Melhor diretor
Yoshiyuki Tomino (Mobile Suit Zeta Gundam: Heirs To The Stars)

Categoria individual: Melhor história original
Hiromu Arakawa (Fullmetal Alchemist)

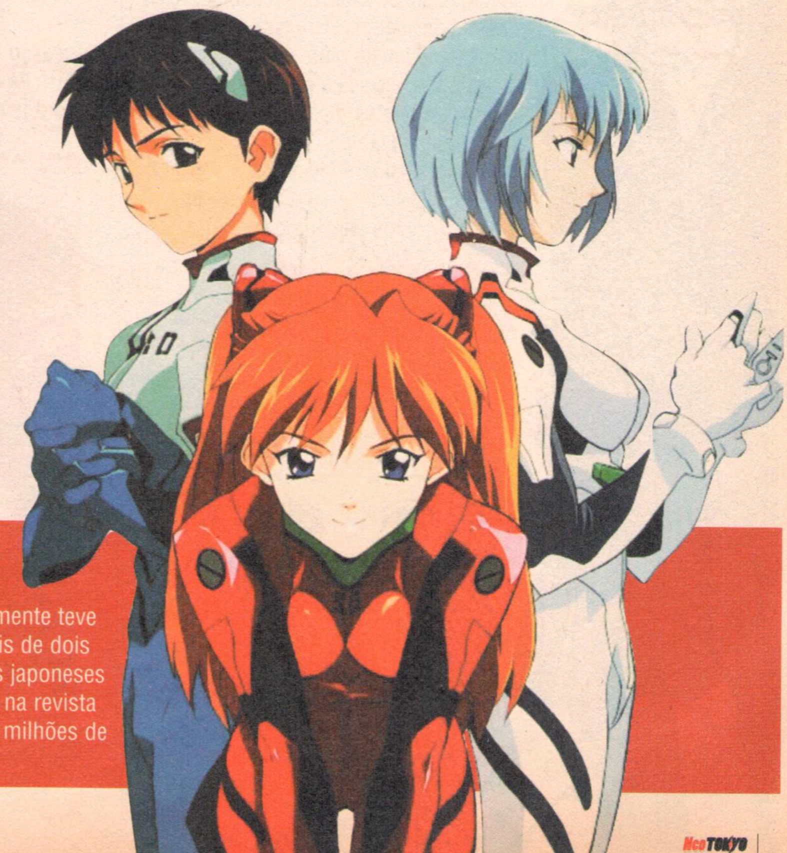
Categoria individual: Melhor Roteiro
Dai Sato (Eureka 7)

Categoria individual: Melhor direção de arte
Takeshi Waki (Mushishi)

Categoria individual: Melhor character designer
Kenichi Yoshida (Eureka Seven)

Categoria individual: Melhor dublador
Akio Ohtsuka (Black Jack)

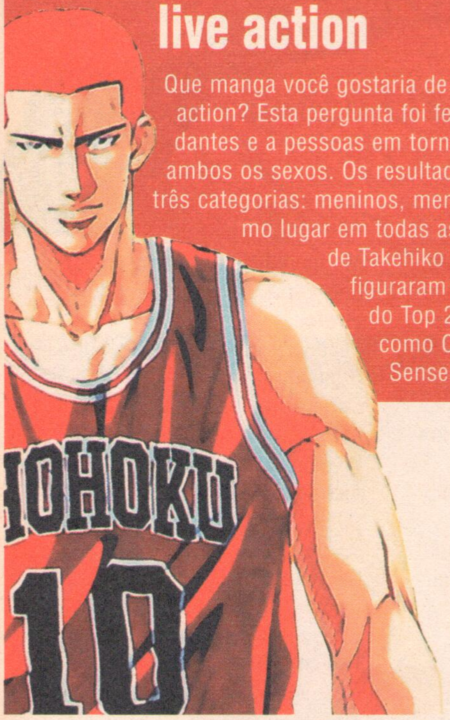
Categoria individual: Melhor música
Michiru Oshima (FullMetal Alchemist: The Conqueror of Shambala).



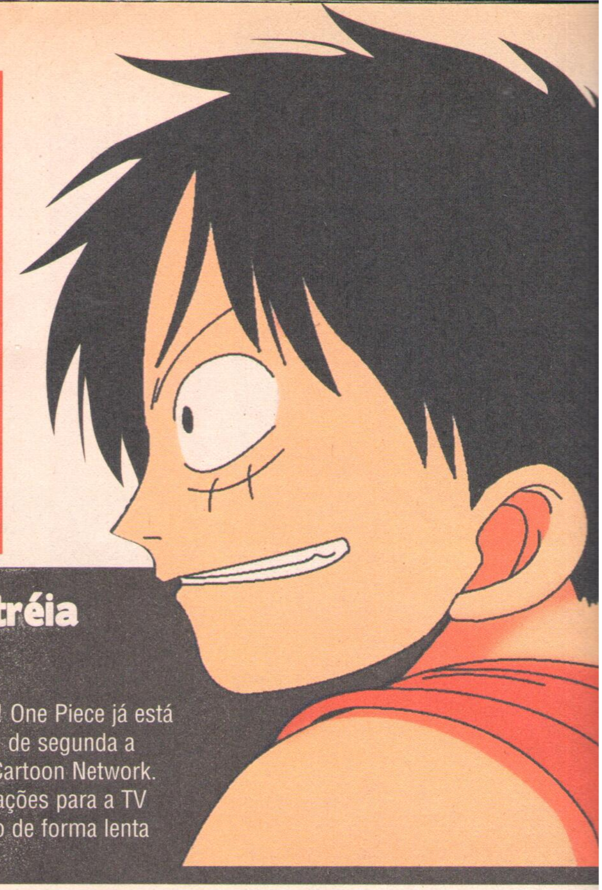
Evangelion: Volume 10

A série em mangá Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto, finalmente teve seu décimo volume lançado, pondo fim a uma espera de mais de dois anos, desde o lançamento do nono volume. A espera dos fãs japoneses vem desde 1995, quando o mangá começou a ser publicado na revista semanal Shonen Ace e foram vendidas, até hoje, mais de 15 milhões de cópias das edições compiladas.

Slam Dunk é o preferido para live action



Que manga você gostaria de ver adaptado em live action? Esta pergunta foi feita a um grupo de estudantes e a pessoas em torno de 40 anos de idade, de ambos os sexos. Os resultados foram separados em três categorias: meninos, meninas e geral. O primeiríssimo lugar em todas as categorias foi Slam Dunk, de Takehiko Inoue, mas outros mangás figuraram em pelo menos um lugar do Top 20 das três categorias, como Chobits, Naruto e Mahou Sensei Negima.



One Piece estréia no Cartoon

Finalmente foi confirmado! One Piece já está sendo exibido desde Maio, de segunda a sexta-feira, às 23h30, no Cartoon Network. Lembrando que as negociações para a TV aberta continuam correndo de forma lenta e complicada.

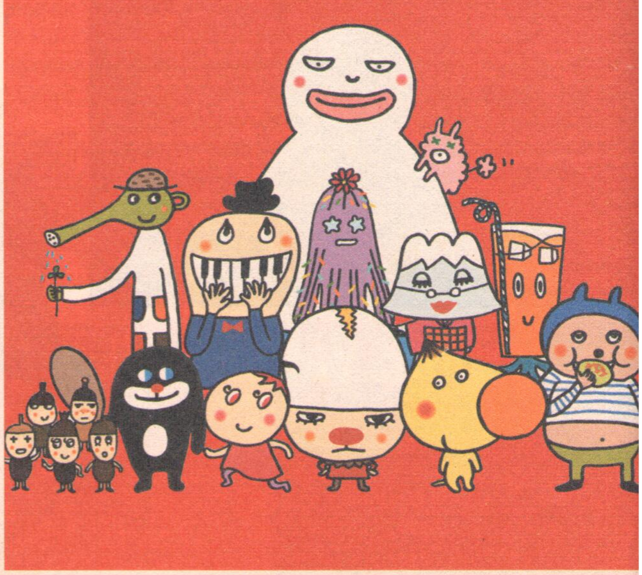
Game de Nana no PSP

A Konami anunciou a produção de um game baseado no popular mangá shoujo Nana – de Ai Yazawa. No game, o jogador poderá escolher um dos personagens protagonistas da trama e entrar em sua vida; você poderá ter sua própria casa, mobiliar tudo do jeito que achar mais legal e, ainda, receber seus convidados. Para isso, você terá uma cidade inteira para explorar, fazer compras e outras coisinhas bem legais.

O lançamento está previsto apenas para o Japão e ainda não há uma data definida, mas, considerando a popularidade da série no Ocidente, é uma questão de tempo para uma versão ocidental.

Deko Boko Friends no Brasil

O animê Deko Boko Friends já está no Brasil e será exibido na programação do Cartoon Network em breve. A série - que possui diversos episódios curtos, entre 15 e 30 segundos de duração - foi criad pela dupla Momoko Maruyama e Ryotaro Kuwamoto e fez muito sucesso entre o público infanto-juvenil no Japão. Deko Boko Friend narra as aventuras de 12 personagens pra lá de diferentes, sempre prontos para uma boa aventura e muita confusão. NT



www.Anime Pró Insider.com.br

Kappa Mikey

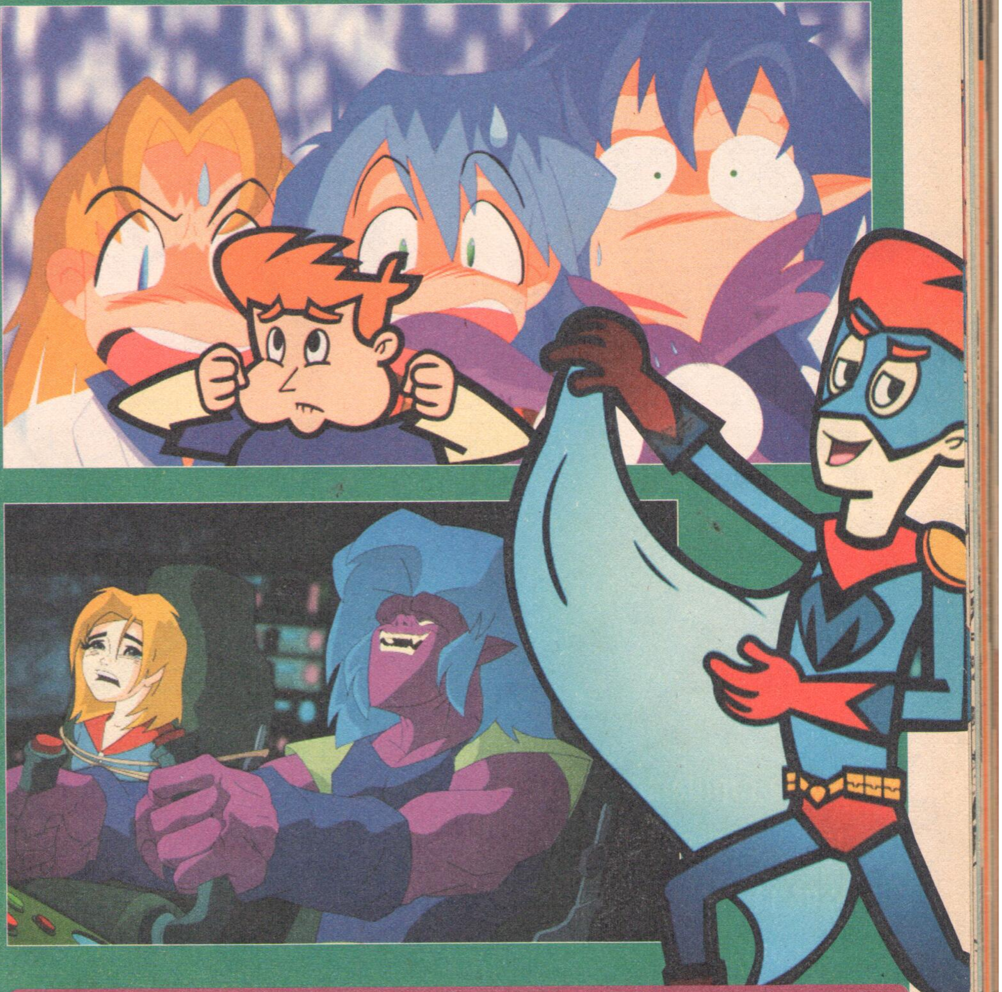
Nova série faz referência a animês e tokusatsu

A Nickelodeon colocará em breve no ar Kappa Mikey, a animação que narra as aventuras de Mikey Simon, um ator americano no Japão. Kappa Mikey é uma criação de Larry Schwarz e destaca-se por satirizar séries de tokusatsu famosas e ainda trazer elementos claramente inspirados em séries animadas japonesas.

No desenho, as ações acontecem em LilyMu, uma série de ficção produzida no Japão e que tem como personagem principal um desconhecido ator americano, Mikey Simon. Kappa Mikey tem grande teor humorístico e traz muitas referências à cultura pop e brincadeiras que atraem crianças e adultos.

Na trama, o americano Mikey Simon, de Cleveland, Ohio, é escalado para fazer parte do elenco de LilyMu, uma das séries de animação mais famosas do Japão, mas o garoto é um "peixe-fora-d'água". Quando se junta ao elenco de LilyMu, os outros atores têm certeza de que ele é a pessoa errada para o papel. Mas os espectadores do programa pensam exatamente o contrário e Mikey vira celebridade no país, levando o show ao topo da audiência.

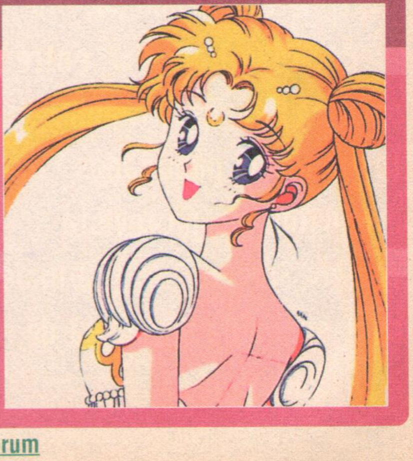
As regalias da fama não vêm de graça e Mikey é perseguido por fotógrafos e reconhecido em todos os lugares. Junto a tantas novidades, o garoto ainda tem de arrumar tempo para se ajustar à cultura japonesa e também aprender e admirar a nova vida no Oriente. NT



Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - Sailor Moon
05º - Evangelion

MANGÁ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - HunterXHunter
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Gantz

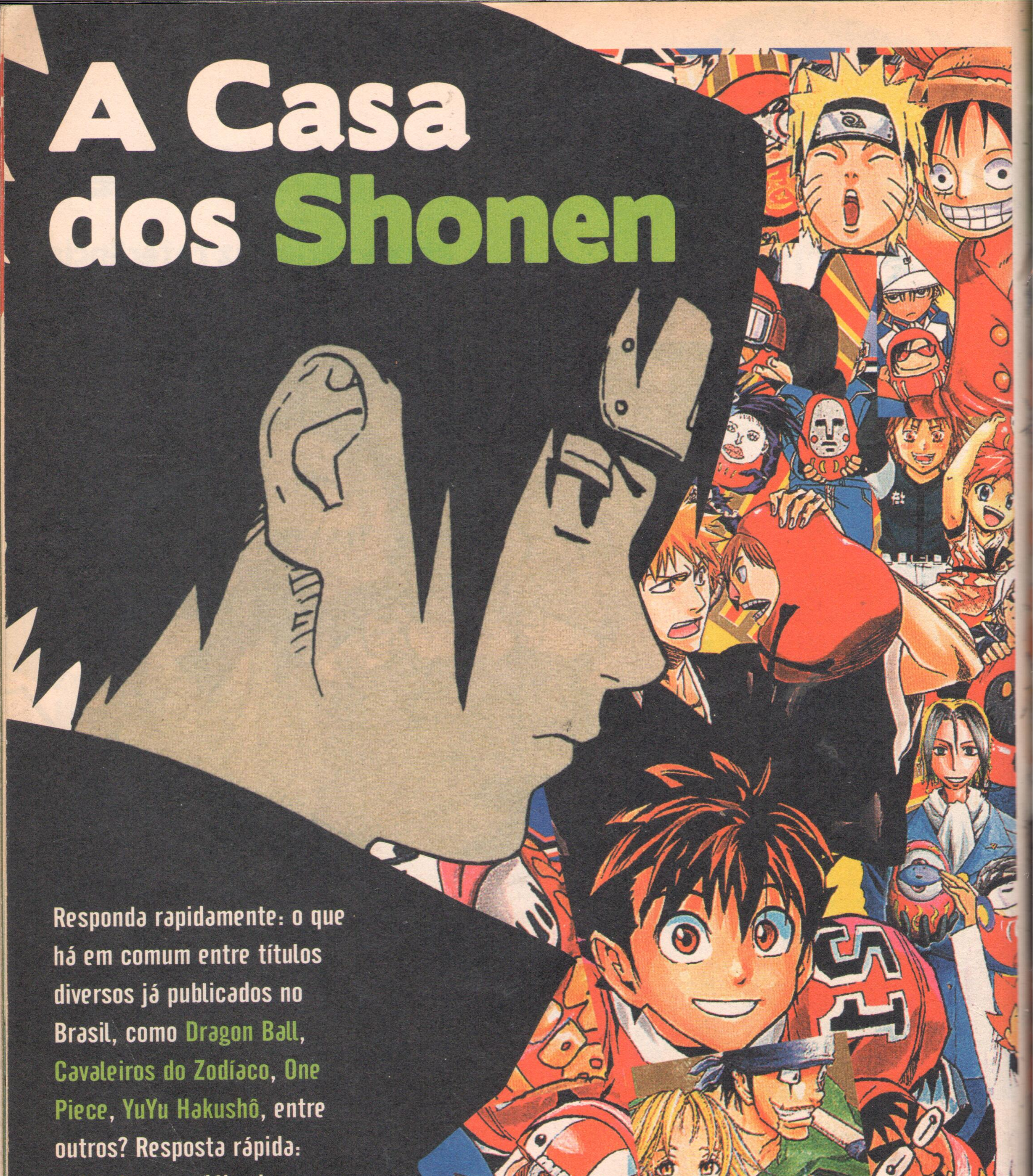


➤ Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

NT no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

A Casa dos Shonen



Responda rapidamente: o que há em comum entre títulos diversos já publicados no Brasil, como Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco, One Piece, YuYu Hakushô, entre outros? Resposta rápida: todos foram publicados originalmente na revista Weekly Shonen Jump, a mais bem-sucedida antologia de mangá no Japão.

Por Márcio E. Gonçalves

Com uma circulação média de 3 milhões de exemplares semanais no Japão, a Shonen Jump começou a esticar seus tentáculos de dominação também no Ocidente, atualmente vem sendo publicada nos EUA, Suécia, Noruega e Alemanha (no caso, com o nome Banzai!). Mas, qual a razão de tanto sucesso para essa revista? Como ela surgiu?

One Piece

A Era Pré-Shonen Jump

Para entender o contexto em que a Shonen Jump foi criada é preciso se ater a dois fatores fundamentais: o sucesso de Osamu Tezuka e a popularização da TV no Japão nos anos 50.

Como já virou clichê dizer, Osamu Tezuka simplesmente revolucionou o mercado de mangás, criando um estilo que seria posteriormente emulado e copiado por artistas seguintes. Sua obra New Treasure Island – uma espécie de storyboard para um filme que ele não tinha dinheiro para animar – estabeleceu alguns paradigmas ao gênero, misturando técnicas cinematográficas (já utilizadas antes de Tezuka, mas popularizadas por ele) com um estilo inspirado nos desenhos de Walt Disney. O sucesso estrondoso da obra, vendendo por volta de 400 mil exemplares em um Japão pobre, pós-guerra, incentivou editores a correr atrás de novos desenhistas que emulassem o estilo de Tezuka, aumentando bastante o mercado de mangás da época, tornando-se o principal entretenimento das crianças de então.

Paralelamente, a década de 50 viu o surgimento da televisão no país, com as primeiras transmissões em 1954. No final da década, já existiam mais de 2 milhões de aparelhos de TV no Japão e a estrutura semanal da programação de TV acabou influenciando outras mídias, que seguiram a tendência. Então, em 1959, surgiram as primeiras revistas semanais voltadas ao público infantil, como a Weekly Shonen Magazine e a Weekly Shonen Sunday ("shonen" significa tanto "garoto", quanto "puro de coração").

Originalmente, almanaques de interesses diversos, com atividades educativas, informações, brincadeiras e um pouco de mangá, foram gradativamente aumentando a participação dos quadrinhos em suas páginas, resultando rapidamente em mais de 50% de mangá em cada edição. O sucesso de vendas mostrava que a decisão era acertada. Para uma geração inteira de crianças, o mangá era o meio de diversão mais popular e influente no Japão. Só havia um problema para as editoras: seu público original estava ficando mais velho.

Gekigá – O mangá sério

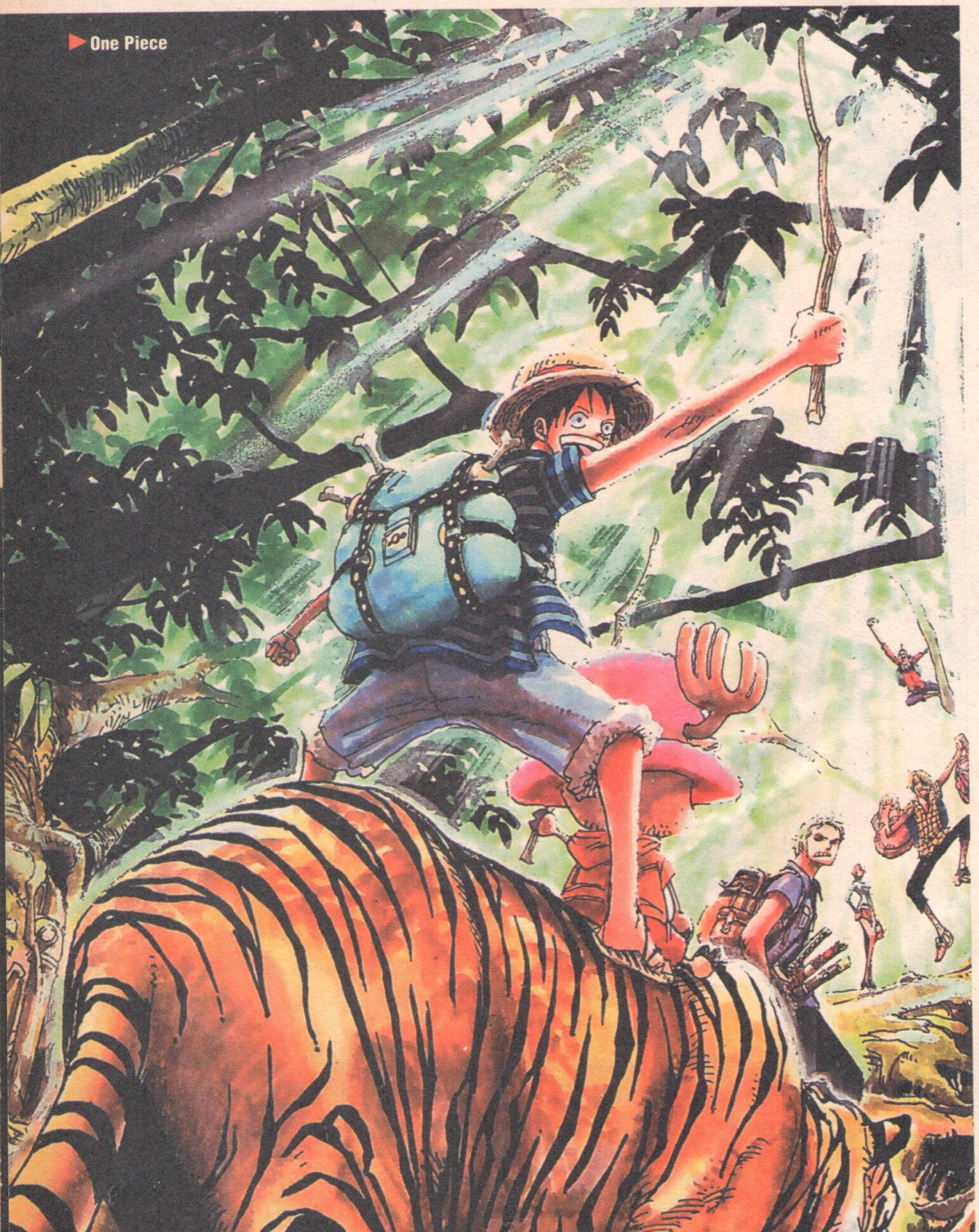
Paralelo ao furacão Osamu Tezuka, um outro movimento de quadrinhos japoneses estava se desenvolvendo desde o fim dos anos 50, o gekigá, quadrinhos mais sérios, com um estilo mais realista e temas mais pesados. Tais quadrinhos eram publicados principalmente em revistas voltadas ao sistema de locação de quadrinhos no Japão, sendo alguns de seus autores mais famosos Sanpei Shirato (a Lenda de Kamui), Kojima Goseki (Kamui, mais tarde Lobo Solitário) e Takao Saito (Golgo 13). Ao amadurecerem, muitos dos leitores de mangás do estilo Tezuka migraram como leitores para os gekigás, pois não tinham perdido o costume de ler quadrinhos. Isso foi uma mudança de mentalidade crucial para o desenvolvimento de uma indústria quadrinística no Japão – pois, para essa nova geração, mangás não eram mais somente "coisa de crianças". Até revistas como a Garo tinham um público fiel entre universitários, graças a obras como a Lenda de Kamui, reconhecida como uma fábula revolucionária.

No final dos anos 60, o sistema de empréstimo de mangás entrou em declínio, mas não a popularidade do gekigá. Surgiram, então, revistas semanais voltadas a esse estilo, as chamadas revistas Seinen (juventude), como Weekly Manga Action. Não demorou muito para tais revistas começarem a invadir o mercado de revistas Shonen, roubando leitores destas. ➤

A solução encontrada pelas revistas Shonen para combater a concorrência das Seinen foi simples: absorção. Seus artistas começaram a se valer de técnicas e estilos derivados do gekigá, porém em uma versão mais simples, esperando atrair leitores que não se satisfaziam mais com o estilo Shonen, porém achavam o estilo gekigá muito pesado. A estratégia deu certo e as revistas Seinen contra-atacaram adaptando em suas histórias um estilo um pouco mais leve, derivado das revistas Shonen. Podemos dizer que o atual mangá japonês surgiu dessa mistura entre o mangá pós-Tezuka com o gekigá.

E onde a Jump se encaixa em tudo isso? Simples: sendo lançada tardiamente no mercado (em 1968) pela Editora Shueisha, a Weekly Shonen Jump por um bom tempo se manteve na sombra de suas grandes rivais Shonen Magazine e Shonen Sunday. Porém, com a batalha entre as grandes Shonen e as Seinen, uma parcela significativa do público pré-adolescente se afastou das revistas Shonen, não se adaptando ao novo estilo influenciado pelo gekigá. Os editores da Jump notaram o fato e se focaram em conquistar com força esse público que suas concorrentes negligenciavam.

O lance de gênio dos editores da Shonen Jump foi o fato de se valerem de uma fraqueza e a transformarem em um diferencial. Explico: tendo entrado tardiamente no mercado, a Shonen Jump não podia contar com os principais artistas do estilo, ficando com aqueles de segundo escalão. Se por muito tempo isso foi uma desvantagem contra as grandes concorrentes, por outro permitiu que os editores impusessem rígidas linhas editoriais a esses autores, e como esses não eram famosos, não tinham cacife para discordar. Essa linha editorial tinha com objetivo conquistar, a todo custo, o público que vinha sendo perdido pelas grandes revistas de Shonen.



One Piece

O Estilo Shonen Jump

"Esforço, Amizade e Vitória." Esse era o mot da revista a partir de então e teria de ser levado à risca por seus autores. Os desenhos deveriam ser claros, simples, com cenários detalhados, enquadramentos dinâmicos, muito ação e uso de speedlines. As histórias poderiam seguir qualquer tipo de gênero (Esporte, Fantasia, Sci-Fi etc.) desde que se mantivessem firmes ao mote da revista, sempre contando a saga de jovens tentando se superar e atingindo seus objetivos.

Um sistema de cupons de avaliação foi criado para que os leitores escolhessem as histórias que mereceriam continuar na revista. Na prática, o que aconteceu foi que a Shonen Jump levou ao extremo a idéia de tratar o mangá como um produto industrializado de massa, baseando sua produção e pesquisa de mercado e marketing direcionado (no caso, o público pré-adolescente). E, questões artísticas à parte, tal sistema funcionou muito bem.

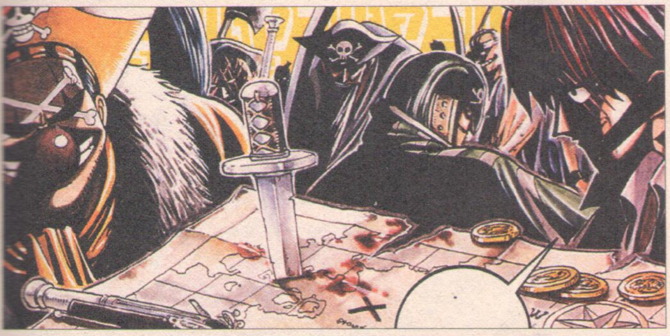
Claro que tal rigidez criou uma legião de críticos, incluindo artistas que se sentiam podados (e mais recentemente rendendo algumas boas piadas no mangá Even a Monkey Can Draw a Manga). É fato que tal código de conduta às vezes levou a resultados desastrosos, como é o caso da série Gun West Blaze, do mesmo autor de Rurouni Kenshin, Watsuki Nobuhiro. Quan os editores mandaram a série ficar mais "parecida" com o One Piece (grande suces de então), o autor cedeu, mas o resultado foi um fracasso, distorcendo todo o conce original da série. No entanto, tirando exceções como essa, foi esse controle rígi que levou a Shonen Jump a um sucesso estrondoso, sucesso que suas concorrent nunca alcançaram.

Apesar de ser a fórmula editorial de uma revista de mangá específica, esse estilo Shonen Jump de fazer quadrinhos acabo virando sinônimo de mangá no Ocidente (pode checar qualquer lista de clichês de mangás na internet...), em grande parte devido ao sucesso de animês que surgira como mangás na revista, como Dragon B

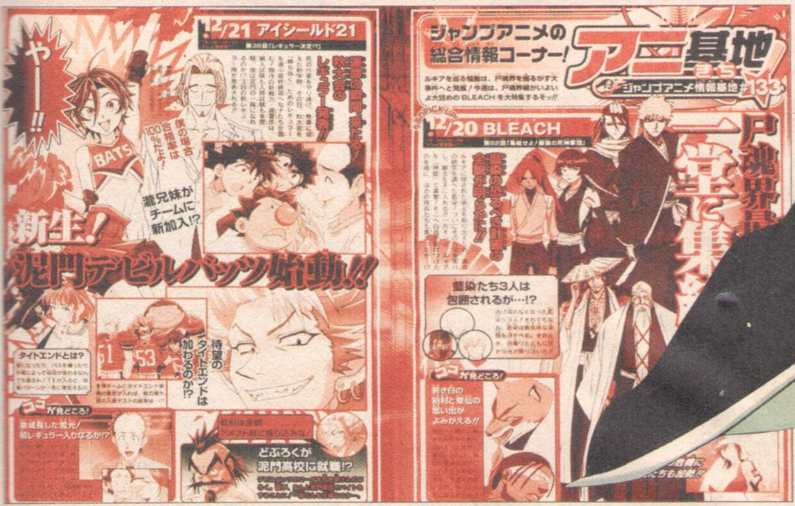
Cavaleiros do Zodíaco etc. Mas não é à toa que os grandes sucessos em animê se originavam de seus quadrinhos, já que a Shonen Jump se tornou a campeã de vendas no Japão.

Nos anos 70, a Shonen Jump era líder imbatível do mercado de mangás japoneses. Para se ter uma idéia do potencial de vendas da revista, em 1980 ela tinha uma circulação por volta de 3 milhões de exemplares; em 1985, 4 milhões; 1988, 5 milhões e, em seu auge do sucesso, mais de 6 milhões em 1994. Hoje em dia, com a concorrência de outras mídias de entretenimento portáteis e acessíveis (principalmente videogames e celulares), a Shonen Jump estabilizou suas vendas por volta de 3 milhões a 3,5 milhões de exemplares – uma cifra ainda mais que considerável, se pensarmos que nenhum gibi no Ocidente chega sequer perto disso e, mesmo revistas como a Time Magazine, nos EUA, contam com algo por volta de 4 milhões de exemplares de circulação. Ou seja, a Shonen Jump continua sendo a líder do mercado, a mais influente das antologias e sua filosofia de negócios continua a ditar muito do que é feito no mercado japonês de mangás.

Bastard


One Piece

Bleach


12/21 アイシールド21

第38話「レギュラー決定!?」

やー!!

僕の場合合格率は100%だよ!

瀧兄妹がチームに新加入!?

新生！泥門デビルバッツ始動!!

待望のタイトエンドは加わるのか!?

タイトエンドとは？

ココが見どころ!

急成長した雪光！初レギュラー入りなるか!?

どぶろくが泥門高校に就職!?

ジャンプアニメの総合情報コーナー！

アニ基地

ジャンプアニメ情報基地 #133

12/20 BLEACH

藍染の恐るべき計画の全貌が明らかに!!

藍染たち3人は包囲されるが…!?

ココが見どころ!

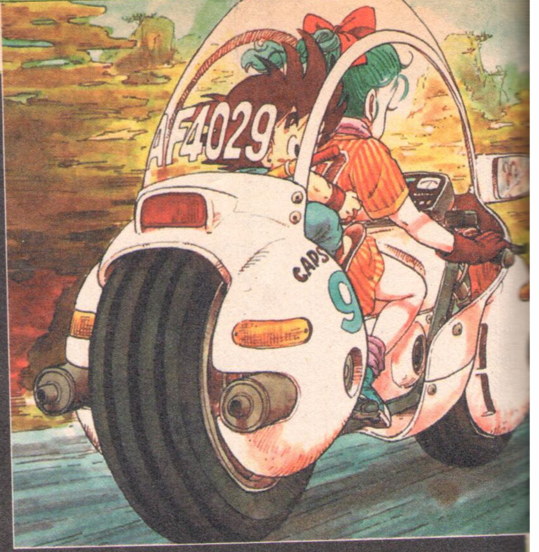
Páginas de anúncios diversos… sempre direcionados ao público-alvo!

Principais sucessos

Várias séries foram fundamentais para a consolidação da Shonen Jump como líder no mercado japonês, enquanto outras foram as responsáveis por sua divulgação no exterior. É curioso notar que essas séries nem sempre batem entre si. Séries como Cavaleiros do Zodíaco e Rurouni Kenshin (Samurai X) foram a cabeça-de-ponte da invasão dos animês e mangás em muitos países (como Brasil e França) mas, mesmo sendo grandes sucessos no Japão, são eclipsadas por outros sucessos na Terra do Sol Nascente. Já séries de sucesso estrondoso no Japão, como One Piece, tiveram uma carreira mais modesta no Ocidente.

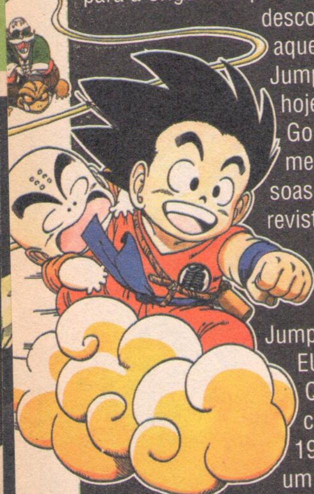
Em termos de sucesso comercial no Japão, três séries foram (e ainda são) fundamentais para a posição que a Jump mantém hoje em dia: Dragon Ball, One Piece e Naruto.

É curioso notar alguns pontos em comum nesses três títulos, além do mote de esforço, amizade e vitória da Shonen Jump. Ambos se passam em mundos levemente parecidos com o nosso, mas com fortes elementos fantásticos relacionados ao tema principal do título (seja pirataria, ninjas etc.). Não se trata de realidades alternativas (como um Steamboy), nem passados exagerados (como Rurouni Kenshin), mas também não se trata de mundos fantásticos detalhados e elaborados (como um Lodoss ou Escaflowne). Trata-se de mundos fantásticos criados para dar liberdade criativa ao autor, não limitando o escopo de suas histórias, ao mesmo tempo em que se mantém o "sabor" de um período específico. Assim, One Piece não precisa se preocupar com os detalhes do século XVIII (a verdadeira Era da Pirataria), nem Naruto precisa mergulhar nos detalhes históricos do Japão Feudal. O resultado? Três das séries mais bem-sucedidas da Jump, como veremos a seguir.



DRAGON BALL

A Mina de Ouro da Jump



Nenhum outro mangá tem sua imagem tão fixada ao nome Shonen Jump quanto a saga de Akira Toriyama, Dragon Ball. Foi o sucesso no Ocidente do animê contando as aventuras de Son Goku que despertou o interesse de muitos para a origem daquelas histórias, tentando descobrir que revista era aquela tal de Shonen Jump. O fato é que até hoje a imagem do Goku é a que vem à mente de muitas pessoas quando se fala na revista (é por essa mesma razão que Dragon Ball foi a capa da Shonen Jump número 1, nos EUA).

Quando a série iniciou na Jump, em 1984, Toriyama já era um astro dos mangás pelo grande sucesso de sua série anterior, Dr. Slump, também publicada na Jump. Mesmo assim, o sucesso de Dragon Ball atingiu níveis inesperados, surpreendendo o próprio autor e os editores da Shonen Jump. Levemente baseado numa lenda chinesa (A Jornada para o Oeste), Dragon Ball iniciou sua saga em um tom mais infantil, mais bem-humorado e leve, com ênfase no lado fantástico, contando as (des)aventuras de Son Goku e sua amiga Bulma em procura das Dragon Balls (Esferas do Dragão), artefatos mágicos que, unidos, invocariam o deus-dragão Sheng Long e concederiam um desejo ao portador das Esferas do Dragão. Com o tempo, a série foi deixando o lado fantástico, tendendo mais para a ficção científica (personagens que possuíam origens místicas foram re-explicados como "alienígenas" etc.), assim como o lado humorístico, dando mais ênfase às lutas e à pancadaria. A divergência de tom entre essas duas fases é bem acentuada, não sendo difícil encontrar quem só goste da fase inicial ou vice-versa.

Mas o fato é que, mesmo assim, a popularidade da série só continuou a crescer, atingindo picos de popularidade nunca vistos em séries semelhantes. Não é à toa que os dois anos finais da série na Jump coincidem com o ápice de vendas da revista, com uma circulação de 6 milhões de exemplares. O sucesso da franquia Dragon Ball foi tanto que o animê continuou mesmo depois de completar todas as sagas do mangá, com aventuras inéditas, sem relação aos quadrinhos (Dragon Ball GT e alguns especiais).

ONE PIECE

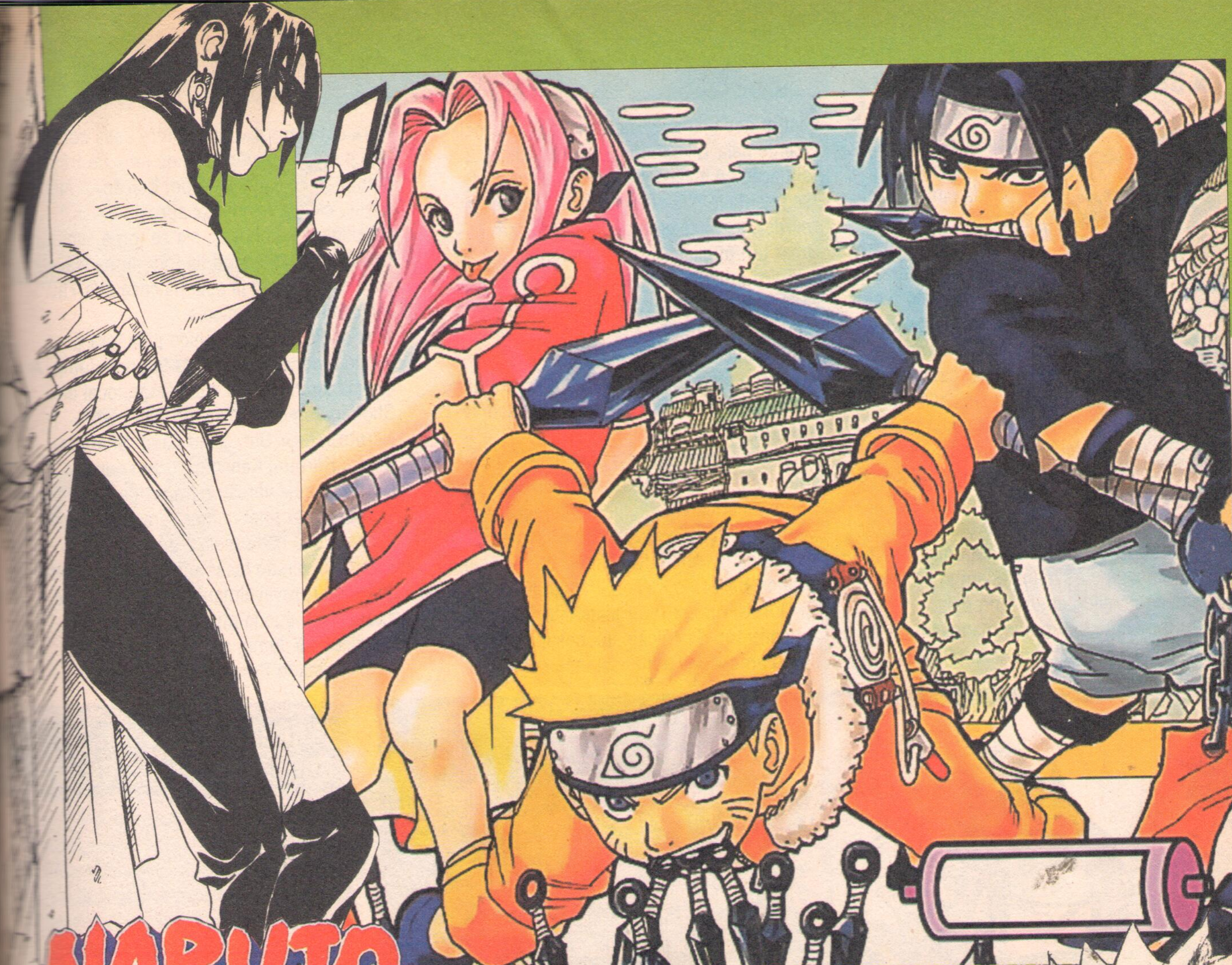
Um novo Dragon Ball?

O sucesso grandioso de Dragon Ball criou um horizonte difícil de ser alcançado por outros mangakás da Shonen Jump. Mesmo séries de grande popularidade, como Cavaleiros do Zodíaco e Rurouni Kenshin, não conseguiram chegar perto do nível de popularidade da obra de Toriyama. Em dezembro de 1997, surgia a série que logo conquistaria esse feito: One Piece, de Eiichiro Oda.

Oda, ex-assistente do autor de Rurouni Kenshin, criou uma simpática aventura, seguindo à risca o mote da Jump, mas com uma personalidade muito própria. A história se passa em um mundo ficcional, durante a chamada "Era dos Piratas". Tal era começou com a execução de Gold Roger, o Rei Pirata. Antes de ser morto, ele declarou que esconderia todo o seu tesouro em algum lugar, pronto para ser achado. Milhares de aventureiros correram aos mares prontos para achar o tal tesouro. O mangá segue as aventuras do jovem Monkey D. Luffy, que deseja ser o maior pirata de todos os tempos. Mas Luffy não é um jovem normal – ele comeu uma fruta que lhe deu a habilidade de se esticar como se fosse de borracha, mas com um porém – ele não consegue nadar mais, e afunda como uma pedra na água.

A série é bem humorada, mas com muitas cenas de ação, reviravoltas e com os já típicos temas de companheirismo, perseverança, lealdade e tudo mais. O estilo de desenho de Oda foge bastante do convencional, sendo mais estilizado do que o normal para um mangá, lembrando o estilo usado em um antigo animê sobre Peter Pan, Peter Pan no Boken, da Nippon Animation (até mesmo, tal série já passou no Brasil, na Globo). Dada a semelhança do tema (piratas), é possível que Oda tenha sido influenciado por tal série.

A série ainda está sendo publicada, assim como o animê ainda está sendo produzido, mas a série já conseguiu a façanha de alcançar um sucesso que somente Dragon Ball havia conseguido. De fato, em alguns pontos ele ultrapassou a saga de Son Goku. Por exemplo, One Piece possui o recorde de ser a revista de mangá que mais rápido atingiu a marca de 100 milhões de cópias vendidas. E o sucesso não dá sinais de parar tão cedo.



NARUTO

Um pouco atrás de One Piece

Naruto é um caso à parte. É uma série que, muito antes de qualquer empresa pensar em licenciar o mangá no Ocidente, já tinha uma crescente legião de fãs por esses lados. Claro, tudo graças à internet e aos fãs que escaneavam e traduziam as aventuras de Naruto e cia. É um caso raro de uma série que, sem ter sido lançada oficialmente no Ocidente, conseguiu uma legião de fãs equivalente a pesos-pesados como o próprio Dragon Ball.

O sucesso não é desmerecido. O mangá de Masashi Kishimoto iniciou sua publicação em novembro de 1999 e logo angariou uma infinidade de admiradores. Naruto muitas vezes é comparado a Dragon Ball pela extensão de sua história e por seu sucesso, mas é uma série que explora com mais detalhes e profundidade seus personagens do que a obra de Toriyama. Mesmo que a série ainda siga o esquema "espetinho-de-desafios", que caracteriza séries como Dragon Ball e Saint Seiya, Naruto traz um protagonista que está longe da perfeição e pureza de um Goku ou Seiya. Naruto sofre o ostracismo por parte de todos em sua vila por ter um demônio dentro de si e tem que conviver com o fato de suas habilidades de ninja iniciais serem aquém do desejado. A vontade de se provar como alguém e compensar a exclusão social cria uma justificativa mais razoável (e identificável) para o chavão clássico da Shonen Jump de querer ser "o melhor" (no caso aqui, o Hokage, o líder da vila).

O sucesso inicial de Naruto foi bastante meteórico, quase se equiparando ao furacão de One Piece. Porém, na transição da primeira saga para a segunda, com um pulo temporal de três anos na história, a saga parece ter perdido alguns de seus leitores fiéis, deixando a saga de Naruto atrás de One Piece.

Curiosamente, se Naruto não conseguiu se comparar ao sucesso de One Piece no Japão, por outro lado, a série parece ter um futuro bem mais brilhante no Ocidente do que a saga de Luffy. Primeiro, pelas burradas que aconteceram com o licenciamento do animê de One Piece nos EUA e em vários países, com cortes, censuras e edições que espantaram muitos dos leitores e fãs em potencial. Segundo, pelo fato já citado de Naruto ser famoso no Ocidente.

Nos EUA, a série já é um sucesso, sendo publicada pela Jump americana. Agora, Naruto está prestes a chegar às terras brasileiras. Só o tempo dirá se ele repetirá aqui o sucesso de outras praias. ➤

A Shonen Jump no Ocidente

NARUTO
SHONEN JUMP
THE WORLD'S MOST POPULAR MANGA
GBA Screen Shots Watch TV & Win
For Your Fave Characters
Tons of Cool Cards
of the Egyptian Gods

Uma revista com tiragem de 3 milhões, com picos de 6 milhões. Voltada para um público conhecido por sua fome consumista. Considerando que um hit como o gibi do Wolverine nos EUA vende por volta de 150 mil exemplares, não é à toa que o sucesso da Shonen Jump sempre deixou os americanos abismados e loucos para repetir esse recorde.

Mas o fato é que antologias de quadrinhos nunca fizeram parte da cultura quadrinística americana e os mangás em si tinham uma penetração pequena no país.

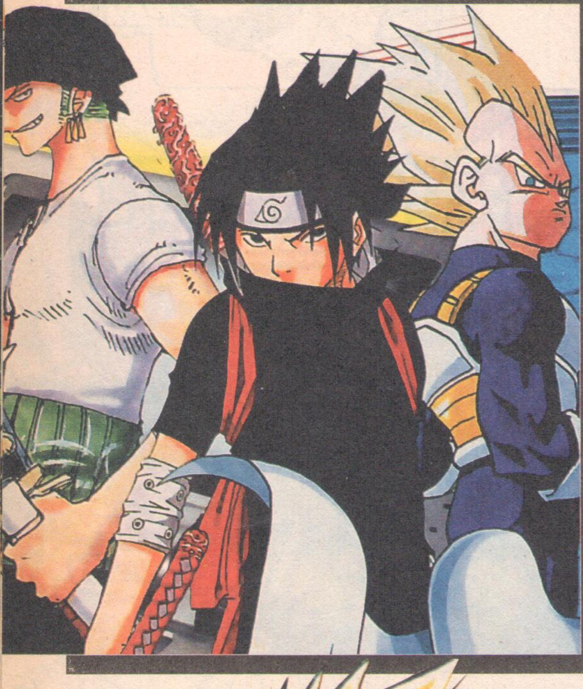
Com o recente boom dos mangás nos EUA (na década passada aconteceu o boom dos animês), capitaneado principalmente pela Tokyopop e pela Viz Media, a situação se inverteu. Evitando o mercado segmentado das comic shops (reduto de nerds), as duas editoras conseguiram ganhar um público muito mais amplo que os comics americanos com versões encadernadas de mangás, vendidas como graphic novels em livrarias.

Com o sucesso de tal estratégia era natural o lançamento de uma versão americana da Shonen Jump. E foi o que aconteceu em 2003.

Em uma parceria com a Shueisha International, a Viz Media estreou a Shonen Jump americana em janeiro daquele ano, vendendo mais de 300 mil exemplares. A edição de lançamento contava com as séries Dragon Ball, One Piece, Shaman King, Yu-Gi-Oh!, Naruto, YuYu Hakushô e Sand Land.

Ao contrário da edição japonesa, a Shonen Jump americana é mensal, não semanal. Para compensar o hiato entre cada edição, são publicados por volta de dois ou três capítulos de cada série por edição. A idéia é que, caso a revista se aproxime das vendagens japonesas, ela se torne semanal. O que não é algo de todo impensável, pois sua tiragem já está na casa dos 750 mil exemplares mensais.

Mas os EUA não é o único país fora o Japão a poder usufruir da Shonen Jump. A Suécia também tem sua versão local da Shonen Jump, publicando as séries Naruto, Yu-Gi-Oh!, Sand Land, Shaman King e Rurouni Kenshin. Assim como a Noruega, cuja versão é traduzida da edição sueca. E, por final, temos a revista alemã Banzai!, que nada mais é que a Shonen Jump em versão local, mas com um nome diferente (provavelmente por motivos de marketing), que já publicou vários dos clássicos da Jump, além de um mangá local chamado Crewman3.



As séries animadas no Brasil!

Conforme já divulgamos nas páginas da Neo Tokyo anteriormente, as três séries citadas já estão no Brasil e prontas para fazer o maior sucesso.

Dragon Ball (a primeira fase) já foi exibida na TV aberta mas continuava inédita na TV por assinatura, coisa que virou passado, já que, no início de abril, Goku e sua turma estrearam na telinha do Cartoon Network.

One Piece estréia dia 1° de maio também no Cartoon, enquanto Naruto continua sendo dublado e ainda não tem uma previsão de estréia. Como podemos ver, o canal Cartoon Network adquiriu séries de peso.

Infelizmente, para a TV aberta nenhuma das séries conta com previsão de lançamento, principalmente por causa dos problemas ocorridos com a censura.

O que já vimos da Shonen Jump no Brasil:

Sinceramente, a chance da Shonen Jump ser publicada em versão nacional é bem pequena, devido a certas particularidades do mercado brasileiro, como a falta de popularidade dos quadrinhos em geral, a distribuição cara, compra dos direitos muito cara etc. Mas o fato é que muitas das séries de mangá da Shonen Jump chegaram por aqui individualmente e provavelmente continuarão a chegar (Naruto deve ser o próximo). Mas, então, o que já foi publicado da Jump no Brasil até hoje? Vamos lá:

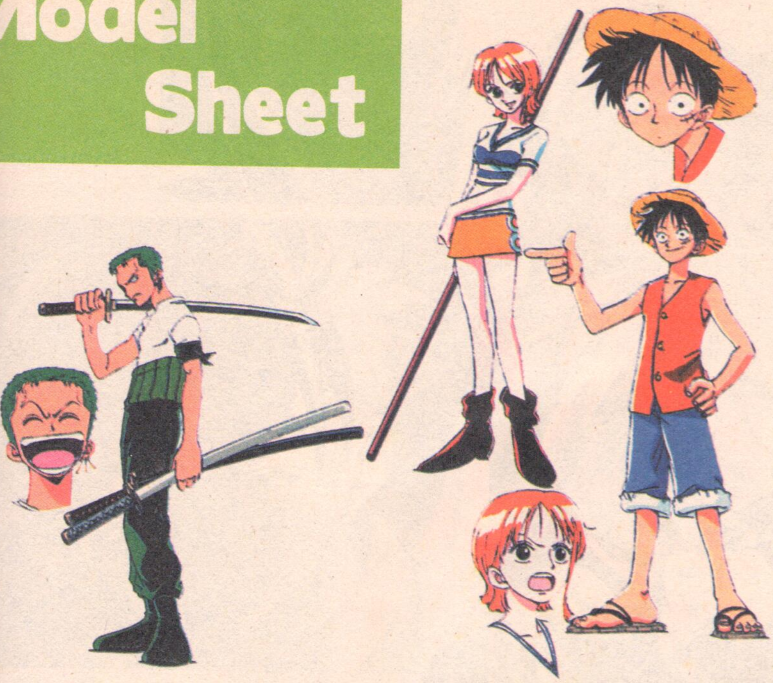
Bastard!!
Dr. Slump
Gen – Pés Descalços
One Piece
Rurouni Kenshin (Samurai X)
Saint Seya (Cavaleiros do Zodíaco)
Sand Land
Shaman King
Slam Dunk
Video Girl Ai
Yu-Gi-Oh!
YuYu Hakushô

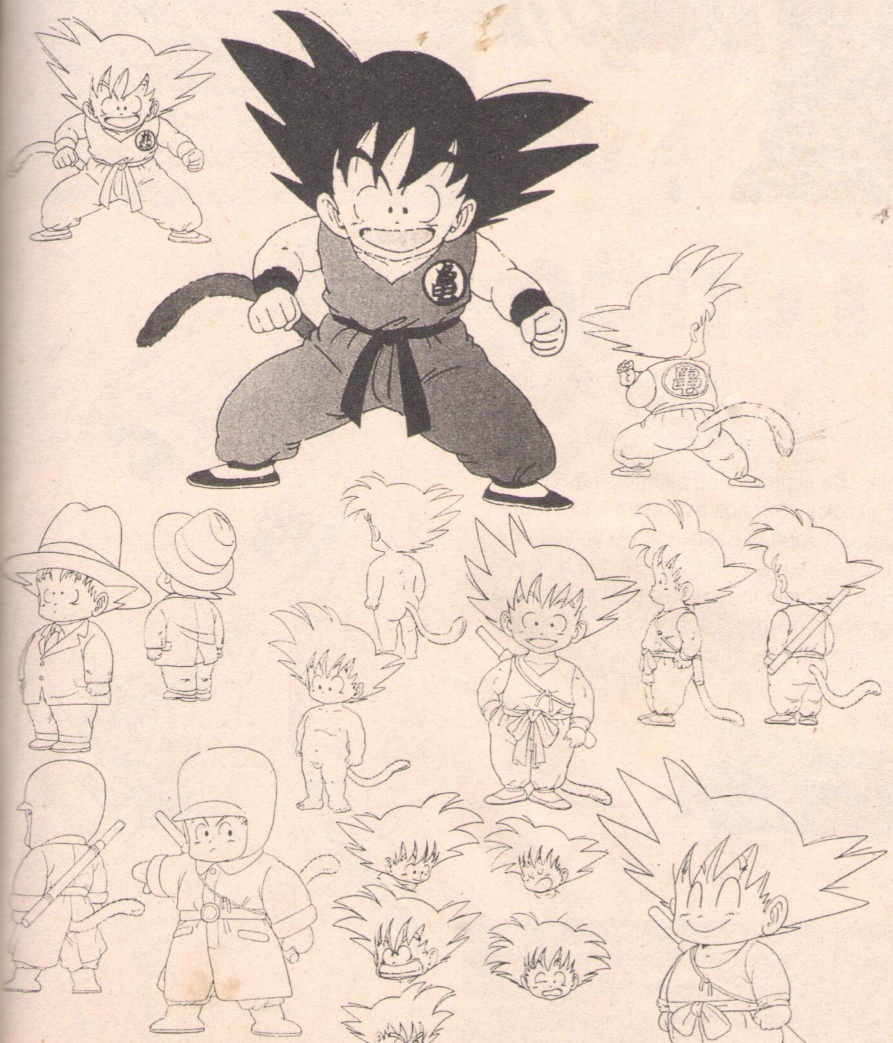
Ou seja, se por um lado é improvável que a Shonen Jump seja publicada por aqui tão cedo, por outro já estamos bem familiarizados com seus mangás. E Naruto é o próximo da lista...

Bleach, Saint Seiya, YuYu e outras séries!

Antes que os fãs dessas fantásticas obras que também pertencem à galeria de mangás da Shonen Jump comecem a reclamar pela ausência de suas séries preferidas, calma, todas elas ganharão matérias especiais em futuras edições. Nessa matéria, além de falar da origem da SJ, comentamos um pouco de Naruto, Dragon Ball e One Piece pelo fato de ambos estarem pintando (ou já em exibição) nas telinhas.

Model Sheet





Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
COMIX
CONRAD EDITORA
PANINI COMICS
MYTHOS EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
EDITORA escala
HQ

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

www.comix.com.br

NOME ORIGINAL: Tenjou Tenge
EXIBIDO EM: 2004
DIRIGIDO POR: Toshifumi Kawase
PRODUZIDO POR: Estúdio Madhouse
(baseado no mangá original de Oh! Grea

Tenjou Tenge

Por Alexandre Lancaster

Sinopse:

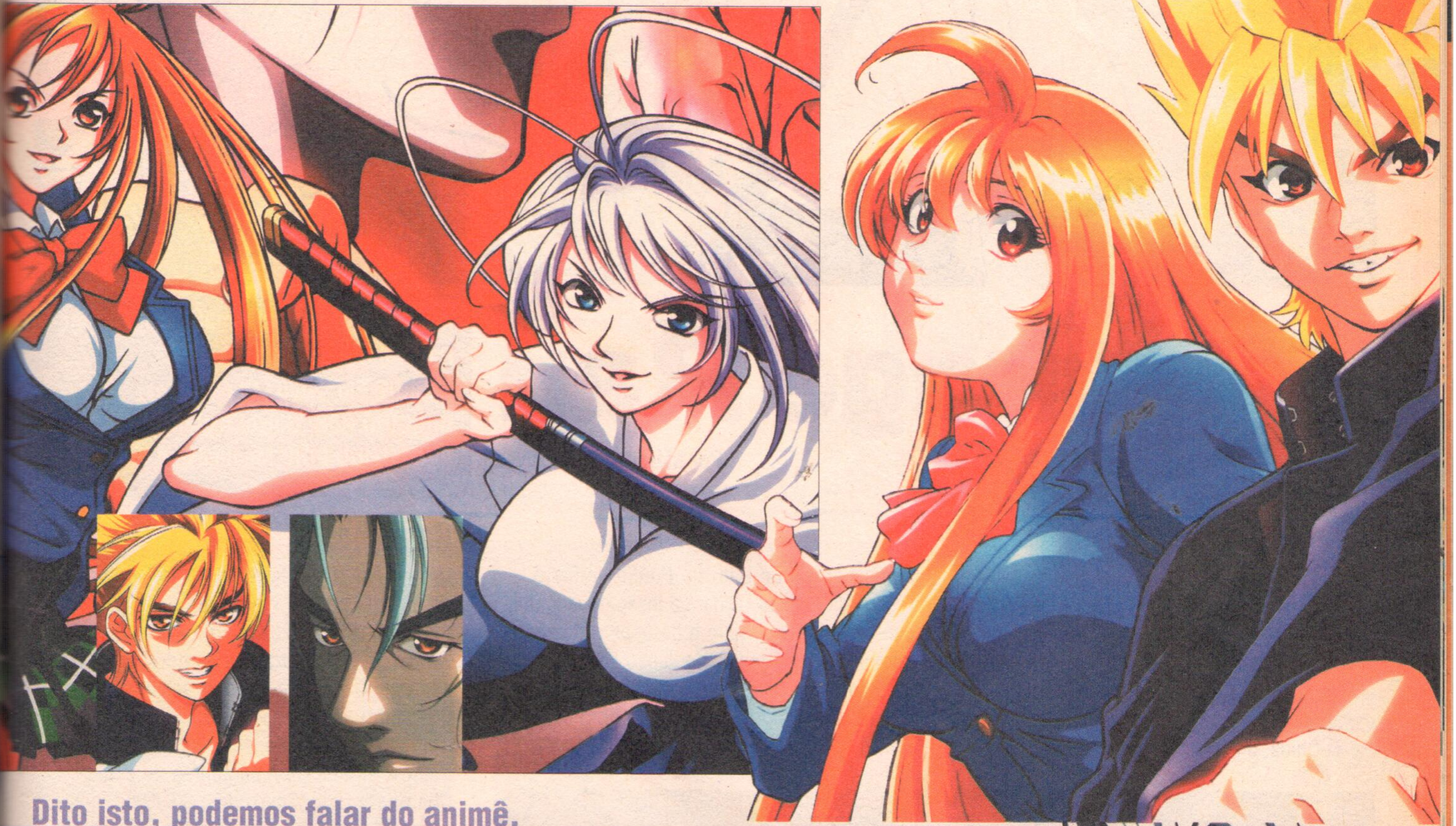
Briga de gangues. Souichiro e Bob são dois rapazes que devastaram as escolas por onde passaram e são transferidos para a escola Toudou Gakuen, onde acreditam que vão cantar de galo – mais uma vez. Só que lá, eles acabam tomando um toco feio: o lugar é o paraíso dos lutadores, divididos em facções internas. Lá, Souichiro e Bob não são nada. E rapidamente eles irão se juntar à facção Jyuukenbu, liderada pela desinibida Natsume Maya – com o objetivo de se tornarem mais fortes.

Resenha:

Tenjou Tenge (literalmente, "Abaixo do Céu, Acima do Inferno") é um daqueles casos onde é impossível se falar do animê sem tomar como referência o quadrinho original em que ele é baseado. Publicado originalmente na revista Ultra Jump – voltada a um público mais velho do que sua irmã editorial, a Shonen Jump, foi a obra que fez a carreira do autor Oh! Great decolar.
Oh! Great não adotou esse pseudônimo à toa: ele começou sua carreira como autor de hentai – ou melhor dizendo, pornografia.

E essa herança é gritante em seu estilo: suas mulheres são voluptuosas, com grandes seios e/ou coxas; a "câmera" de sua narrativa visual dança procurando os escaninhos mais difíceis do corpo; tudo é visualmente arrojado para o leitor sentir que está com o nariz na cena. O seu diferencial como artista foi justamente esse: ao partir para outros gêneros, ele passou a usar esses recursos para outros fins. Claro, continuamos metendo o nariz na calcinha alheia – Oh! Great é o rei da apelação (com muito estilo, é bom dizer, mas ainda assim, apelação) – mas, ao entrarmos nas cenas de luta, em Tenge (ou nos esportes radicais de sua obra seguinte, Air Gear), somos jogados de uma forma rara a um mundo denso, agressivo, feérico e sensual. Na verdade, à medida que Oh! Great desenvolve seu estilo (isso fica claro mais ou menos após o quarto volume; a arte no começo é um pouco irregular) e o leva às alturas, podemos entender que Tenge é antes de mais nada uma experiência sensorial. O roteiro, na verdade, pouco importa. E isso tem que ser explicado com mais calma.

Tenge não é um grande escritor. Com certeza, ele parece saber suas limitações e as reverte a seu favor. O roteiro, na verdade, funciona para a arte da mesma forma que a música serve de guia para as cenas de um videoclipe. Isso mesmo: Tenjou Tenge é um imenso videoclipe em quadrinhos, e dá gosto de acompanhá-lo a cada volume: ele é feito para ser visto. Não que o texto seja incompreensível ou experimental. Pelo contrário: ele é rasteiro e sustentado a duras penas pelo carisma dos personagens. Mas, e daí? O autor é tão hábil e suas cenas nos hipnotizam com tanta eficiência que o texto se torna assumidamente secundário e a gente nem se importa.

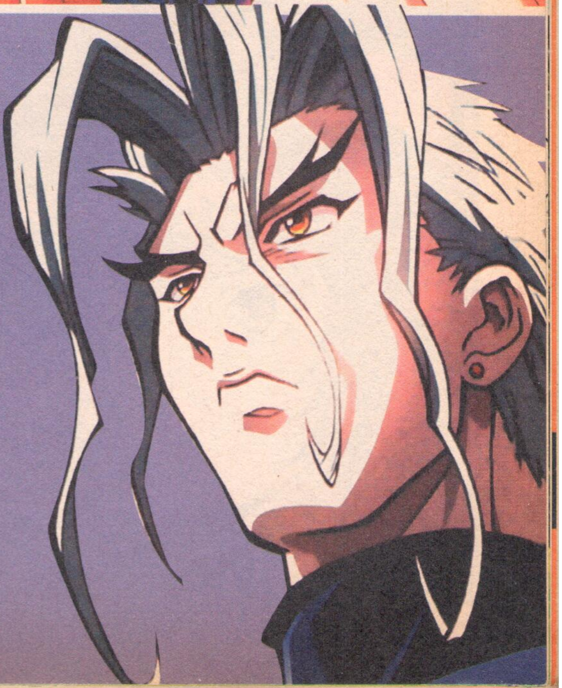


Dito isto, podemos falar do animê.

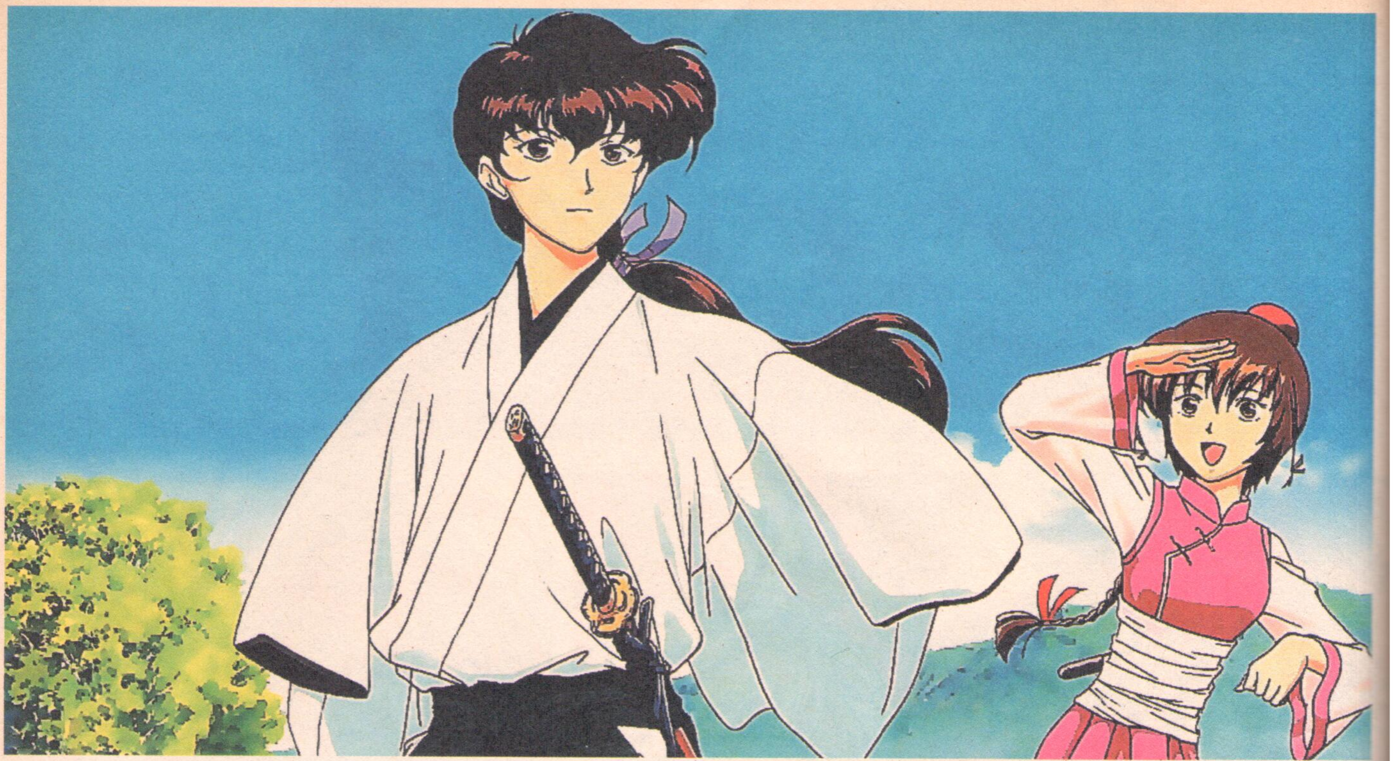
Apesar de Tenge vir sob a assinatura da Madhouse – lembram do bom acabamento visual de Card Captor Sakura? – a animação é eficiente... e convencional. E isso se revela um tiro no pé. Por quê? Porque no mangá que a inspirou o roteiro é um meio, não o fim. Temos porrada, mulheres bonitas, e tudo o mais... menos o molho que dá sabor ao prato. E olha que por um momento nós chegamos a pensar que eles entenderam o espírito da coisa: a abertura da série, que é definitivamente um barato, é – esta sim – um verdadeiro videoclipe onde os personagens literalmente dançam (!) ao som de uma batida arrasa-quarteirão. Poucos momentos foram tão teen nos animês quanto essa abertura.

Mas logo entendemos que o problema aqui é o roteiro. Ele não foi feito para ser coerente ou amarrado. Ele é mero veículo para grandes cenas de ação e sensualidade, onde um diretor arrojado poderia ter feito a festa. E não fez. A direção pra lá de convencional acaba tornando o texto o maior calcanhar-de-aquiles da série. Agora, se a idéia é desligar o cérebro e ver porrada e mulher bonita, e apenas porrada e mulher bonita, sinta-se à vontade e aproveite. A animação é competente; o character design nem de longe chega ao nível do traço original de Oh! Great, mas também é um exemplo de competência e não vai desgostar quem quer apenas ver seios balançando; as lutas são coreografadas de forma eficiente, e as cenas de ação entretêm sem susto. Nesse sentido, a diversão é garantida, e não deveria ser exigido mais do que isso dessa série.

Mas que é uma pena, é. Séries de porrada e mulher quase pelada existem aos montes. Fazer isso com estilo – e estilo a obra original tem de sobra – é que são elas. Fica para a próxima.



M v



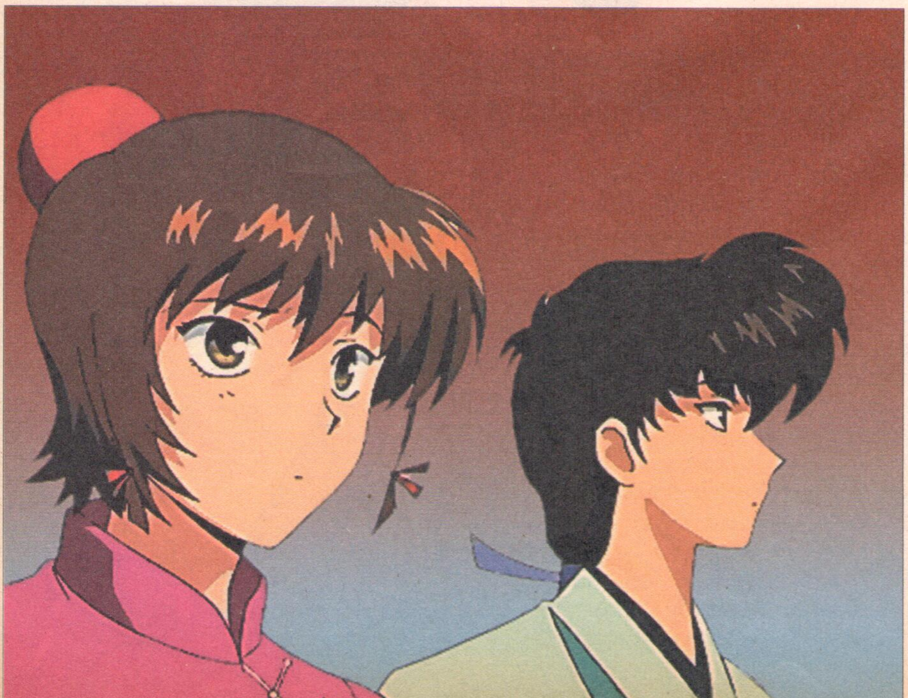
Tsukikage Ran

Por Márcio E. Gonçalves

NOME ORIGINAL: Kazemakase Tsukikage Ran – Carried by the Wind
EXIBIDO EM: 2000 (13 capítulos)
DIRIGIDO POR: Daichi Akitarou
PRODUZIDO POR: Madhouse e Bandai

Sinopse:

Tsukikage Ran é uma rara figura. Não só é uma mulher samurai, como também é uma ronin – um samurai sem mestre. Vagando sem destino pelo Japão do período Edo, Ran encontra as mais diferentes figuras em seu caminho. Entre elas, uma jovem recém-chegada da China, onde fora treinar Kung Fu. Seu nome é Meow do Gato-do-Punho-de-Ferro (!?), e ela logo se tornará a inseparável companheira de Ran – para o desespero desta. Juntos, a dupla anda pelo Japão Feudal, metendo-se em brigas e confusões uma atrás da outra. E sempre bebendo um bom saquê – principal vício e fraqueza de Ran.



Resenha:

Um dos gêneros de maior longevidade tanto no cinema quanto na TV japonesa, é o Jidai Geki, histórias passadas durante o Japão Feudal, normalmente estrelando um samurai andarilho (que pode ou não ter um acompanhante). No Brasil, não tivemos acesso a muitos exemplos desse material, mas, pelo menos, alguns representantes do estilo Chambara (subgênero dos JidaiGeki, mais voltados às lutas) chegaram as nossas praias, como os filmes de Kurosawa, Yojimbo e Sanjuro; a série de filmes do Lobo Solitário (lançada em VHS e exibida na TV) e até mesmo o live-action Lionman, que nada mais é do que uma mistura do gênero chambara com tokusatsu.

Kazemakaze Tsukikage Ran é simplesmente uma paródia a esse gênero de filmes, emulando perfeitamente cada um de seus elementos, ao mesmo tempo em que brinca e tira sarro dos clichês. Lá estão o samurai andarilho (mas que agora é uma mulher) e seu ajudante (agora uma lutadora de kung fu, uma referência aos filmes chineses de Wuxia), os oficiais do governo corruptos, os camponeses indefesos que devem ser protegidos, as vilas e cidades cheias de vigaristas e pessoas mal-intencionadas.

O trunfo da série é, apesar de se tratar de uma paródia, não se valer apenas desse fato para entreter o telespectador. Conheça ou não os filmes JidaiGeki, é fácil simpatizar com as duas protagonistas e suas desventuras pelo Japão. Meow é ao mesmo tempo extremamente irritante e divertida, abusando de seu visual kawai e do contraste entre sua soberba perícia marcial e sua burrice. Ran, por sua vez, encarna com maestria o arquétipo do samurai calmo, quieto e habilidoso – até o momento em que ela encontra uma garrafa de saquê, quando passa a agir como uma mendiga alcoólatra sem noção. Grande parte das piadas se baseia na relação entre as duas estabanadas protagonistas e sua relutante amizade.

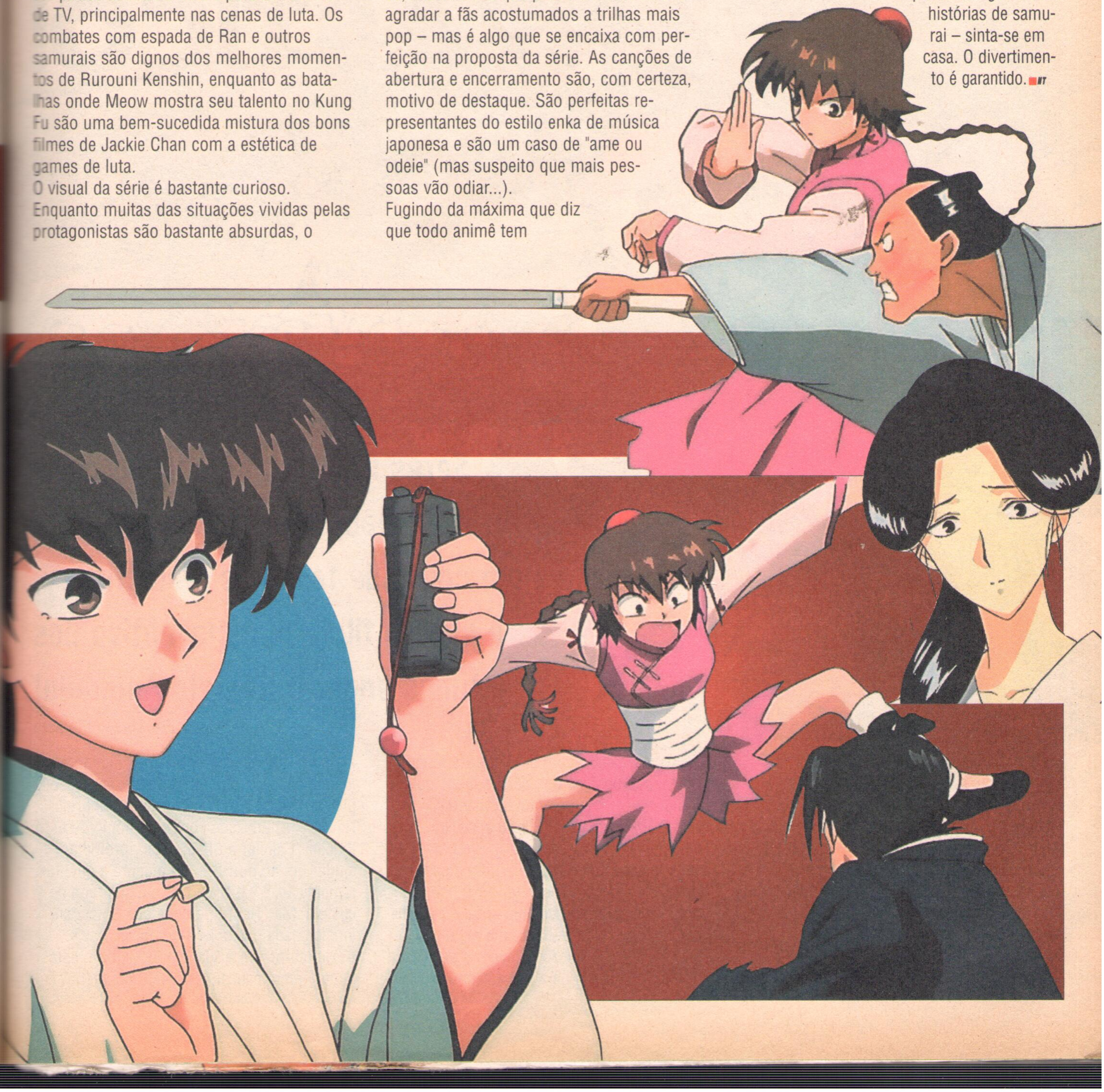
Mas a série não é apenas comédia – há muita luta e de qualidade. Sendo produzida pela MadHouse (Ninja Scroll, entre outros), a série mostra uma qualidade de animação um pouco acima da média para um animê de TV, principalmente nas cenas de luta. Os combates com espada de Ran e outros samurais são dignos dos melhores momentos de Rurouni Kenshin, enquanto as batalhas onde Meow mostra seu talento no Kung Fu são uma bem-sucedida mistura dos bons filmes de Jackie Chan com a estética de games de luta.

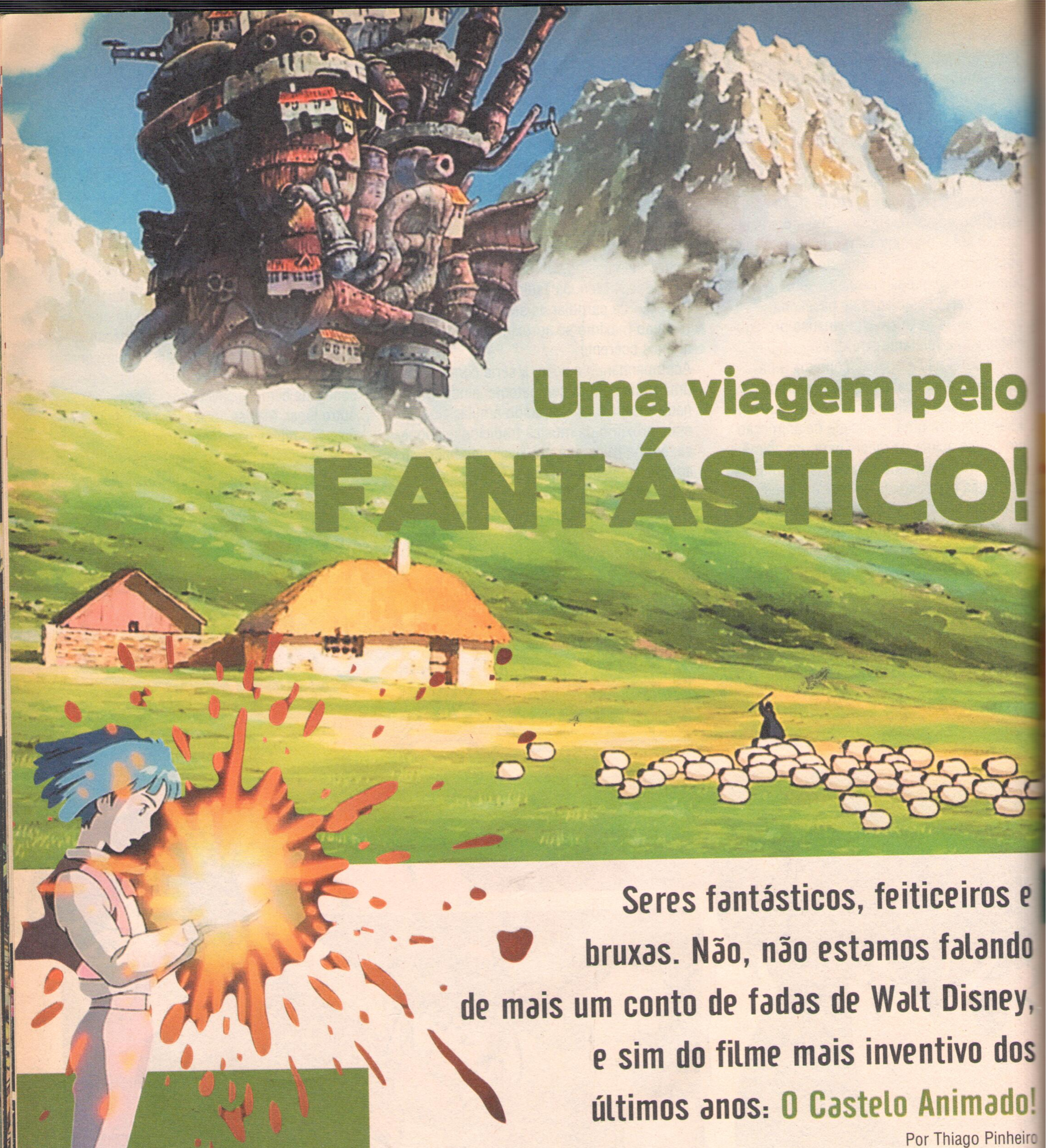
O visual da série é bastante curioso. Enquanto muitas das situações vividas pelas protagonistas são bastante absurdas, o mundo onde as histórias se passam é bastante realista. As roupas, armas e detalhes são bastante fiéis historicamente e mesmo o visual dos personagens é contido – nada de cabelos azuis ou roupas anacrônicas. É um contraste interessante com outras séries de samurai, como Samurai X (Rurouni Kenshin), por exemplo. Enquanto a saga de Kenshin é mais "séria", por assim dizer, seu visual é bem mais livre na licença poética, com seus cabelos coloridos e roupas copiadas dos X-Men. Já Tsukikage, fiel à intenção de parodiar as séries JidaiGeki, tenta ao máximo se aproximar daquele visual mais coerente.

Acompanhando a ação, a série conta com uma trilha sonora competente, ainda que nada excepcional. Tentando emular algo mais próximo da música tradicional japonesa, é uma trilha que provavelmente não vai agradar a fãs acostumados a trilhas mais pop – mas é algo que se encaixa com perfeição na proposta da série. As canções de abertura e encerramento são, com certeza, motivo de destaque. São perfeitas representantes do estilo enka de música japonesa e são um caso de "ame ou odeie" (mas suspeito que mais pessoas vão odiar...).

Fugindo da máxima que diz que todo animê tem começo, meio e fim — com grandes arcos de história que se fecham no final — a série possui uma estrutura episódica fechada. Cada capítulo é autocontido, podendo ser apreciado independente dos outros. O lado positivo disso é que a série é superacessível ao espectador casual. O lado negativo, e isso pesa bastante contra a série, é o quase nulo desenvolvimento dos personagens durante a história.

Kazemakase Tsukikage Ran está longe de ser uma obra-prima ou algo muito inovador. É, sim, uma série muito competente no que se propõe e bastante divertida de se assistir. Se você procura uma série com um roteiro complexo e denso, sagas bem elaboradas e personagens bem desenvolvidos, procure em outro lugar. Mas se você está a fim de uma diversão rápida e sem compromisso – ou simplesmente gosta de histórias de samurai – sinta-se em casa. O divertimento é garantido. ■MT





Uma viagem pelo FANTÁSTICO!

Seres fantásticos, feiticeiros e bruxas. Não, não estamos falando de mais um conto de fadas de Walt Disney, e sim do filme mais inventivo dos últimos anos: O Castelo Animado!

Por Thiago Pinheiro

Sou fã incondicional do cinema japonês. O que mais me cativa no cinema nipônico é a forma com que as histórias são contadas e, principalmente, pela construção das personagens.

A maior e melhor característica do animê é a linguagem cinematográfica, e é justamente isso o que o diferencia das animações ocidentais.

Se tem algo que Hayao Miyazaki sabe fazer como ninguém é a construção de seus personagens: mesmo com uma estrutura não-linear a composição dos personagens contribui para o entendimento da história.

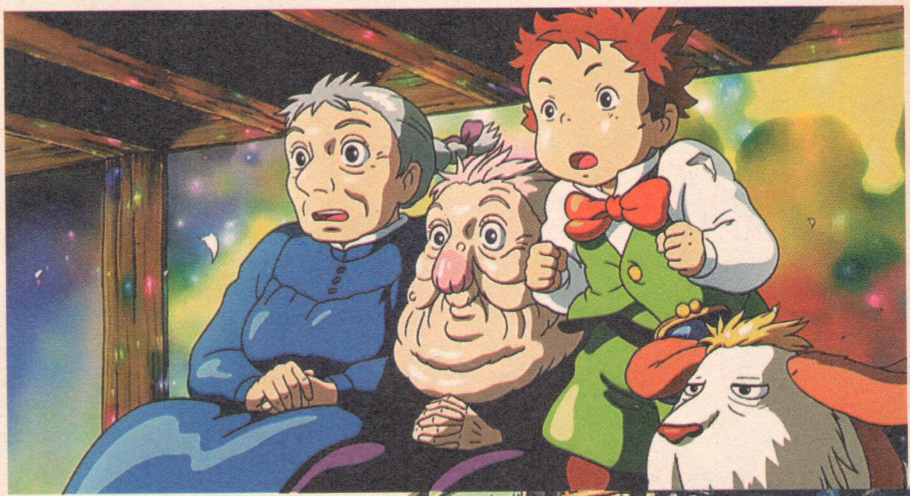
Sofia é uma bela jovem de 18 anos, que trabalha na chapelaria de seu pai. Em uma ida à cidade ela conhece Hauru, um mágico bastante sedutor, mas de caráter duvidoso. Ao confundir a relação existente entre eles, uma feiticeira lança sobre Sofia uma maldição.

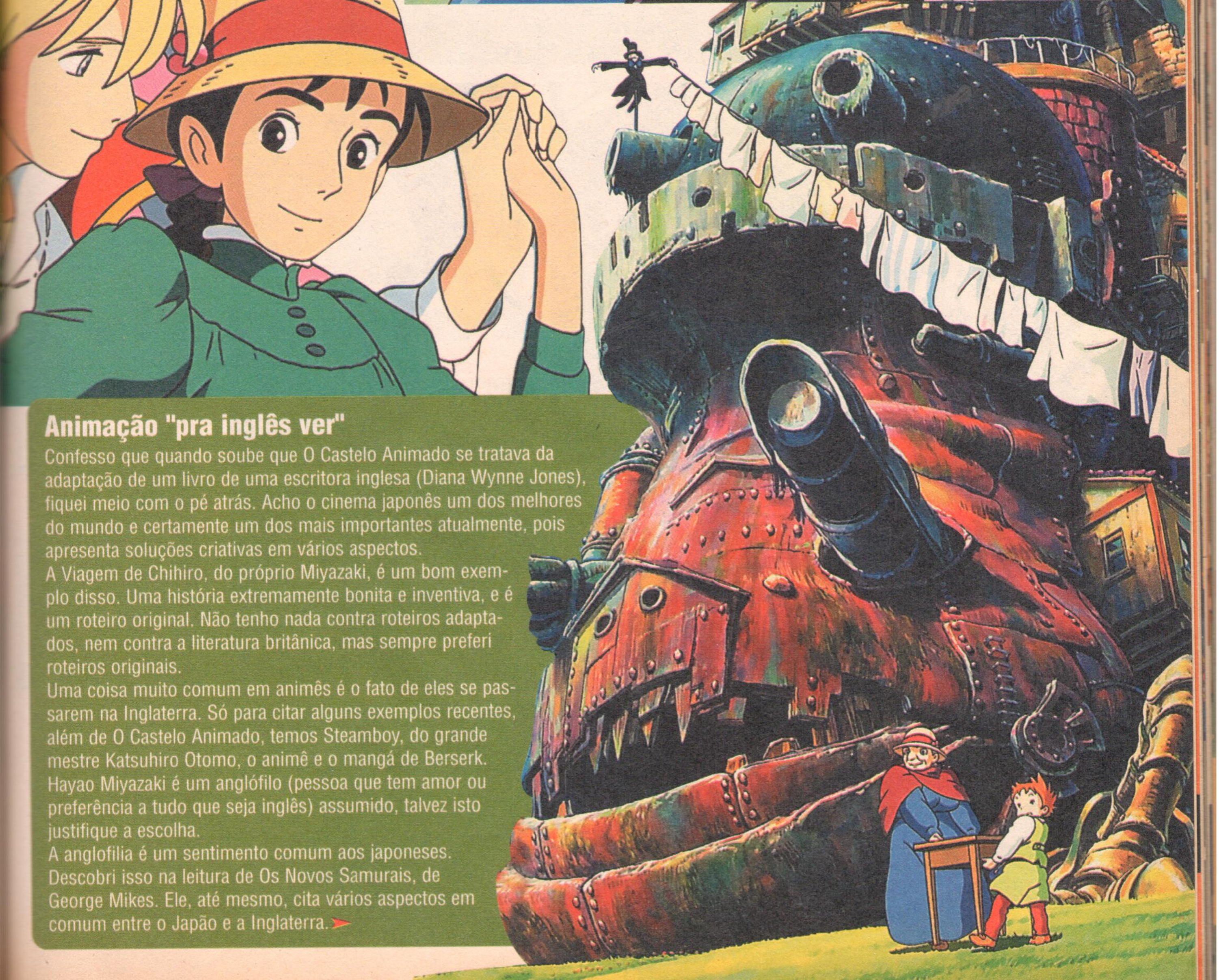
Graças a essa maldição, a jovem e bela Sofia é transformada em uma velha senhora de 90 anos. Incapaz de continuar trabalhando na loja de chapéus de seu pai, desesperada, ela passa a morar no castelo do notável bruxo Hauru e faz amizade com o demônio de fogo Calcifer. Calcifer e Sofia, então, prometem ajudar um ao outro — ele ajudará a quebrar a maldição, e ela o ajudará em sua fuga do castelo. Mas Hauru percebe que Sofia está amaldiçoada e apaixona-se por ela.

Assim como em A Viagem de Chihiro, este filme poderá causar certo estranhamento à maioria das pessoas. Ele não tem uma narrativa linear, o que pode ser um pouco confuso, principalmente para as crianças que não estão acostumadas com inversões de roteiros e personagens que mudam constantemente. Mas Miyazaki repete mais uma vez a maior força de seus filmes, o impacto visual que arrebata qualquer ser humano, constrói uma história única e fala de valores como respeito, amor-próprio e amizade. Além de ter personagens cativantes, daqueles que a gente sente saudades depois de sair do cinema.

Um filme único e qualquer elogio a respeito desse filme não é exagero. Espero que Hayao Miyazaki continue com seu estilo inconfundível de contar histórias.

A maior surpresa do cinema de animação veio de um animê desenhado no estilo tradicional - popularmente conhecido como "feito a mão" - O Castelo Animado, de Hayao Miyazaki.





Animação "pra inglês ver"

Confesso que quando soube que O Castelo Animado se tratava da adaptação de um livro de uma escritora inglesa (Diana Wynne Jones), fiquei meio com o pé atrás. Acho o cinema japonês um dos melhores do mundo e certamente um dos mais importantes atualmente, pois apresenta soluções criativas em vários aspectos.

A Viagem de Chihiro, do próprio Miyazaki, é um bom exemplo disso. Uma história extremamente bonita e inventiva, e é um roteiro original. Não tenho nada contra roteiros adaptados, nem contra a literatura britânica, mas sempre preferi roteiros originais.

Uma coisa muito comum em animês é o fato de eles se passarem na Inglaterra. Só para citar alguns exemplos recentes, além de O Castelo Animado, temos Steamboy, do grande mestre Katsuhiro Otomo, o animê e o mangá de Berserk. Hayao Miyazaki é um anglófilo (pessoa que tem amor ou preferência a tudo que seja inglês) assumido, talvez isto justifique a escolha.

A anglofilia é um sentimento comum aos japoneses. Descobri isso na leitura de Os Novos Samurais, de George Mikes. Ele, até mesmo, cita vários aspectos em comum entre o Japão e a Inglaterra. ➤

Uma breve história no Oscar:

O Oscar de Melhor Animação, que começou a ser entregue desde 2002, como todo o mundo sabe, não é o Oscar mais importante da noite, pelo menos para a maioria, não. Geralmente, o prêmio de Melhor Animação é entregue discretamente e, às vezes, é o primeiro da noite, passando quase que despercebido, mas às vezes nos prega algumas surpresas, como quando A Viagem de Chihiro ganhou o prêmio em 2003, e até hoje sustenta o título de ser a única produção estrangeira a vencer a categoria.

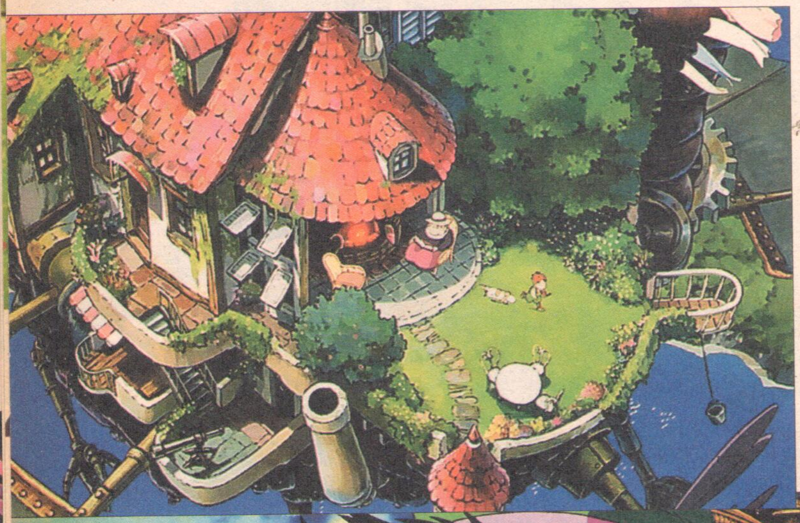
Se não tivesse ganhado o Oscar, dificilmente A Viagem de Chihiro teria sido distribuído nos cinemas brasileiros (onde conseguiu um público próximo de 420 mil espectadores).

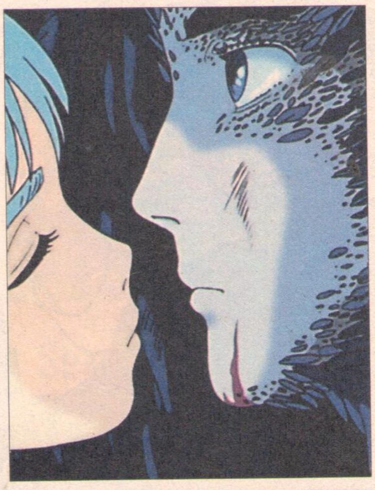
Pode parecer bobagem, mas o Oscar, por ser a maior premiação do meio cinematográfico, funciona também como uma espécie de "termômetro" para o mercado. Quantos filmes não fizeram sucesso simplesmente por terem sido indicados ao Oscar?

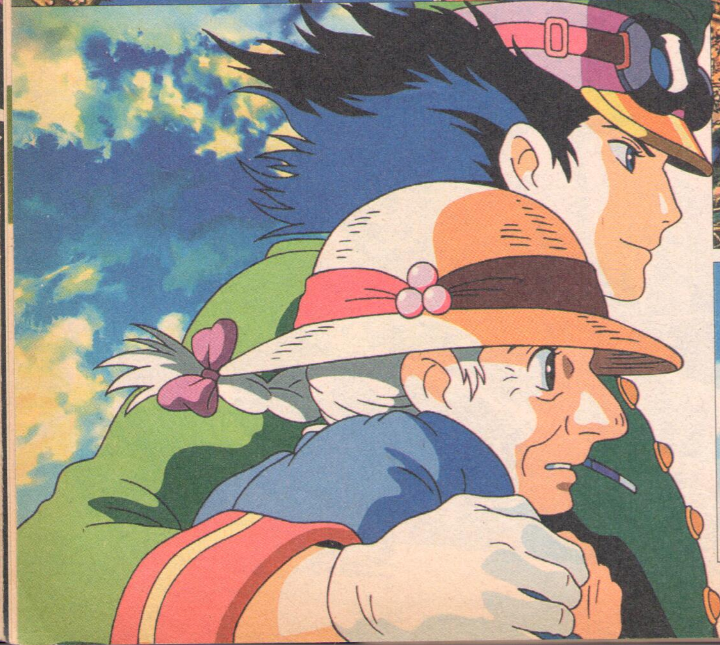
Quando foi indicado ao Oscar de Melhor Animação, O Castelo Animado já havia sido exibido nos cinemas brasileiros, ao contrário de A Viagem de Chihiro, que, quando foi vencedor na categoria, sua distribuição era incerta e é razoável achar que a premiação contribuiu bastante para garantir a sua distribuição, não só no Brasil, mas mundialmente.

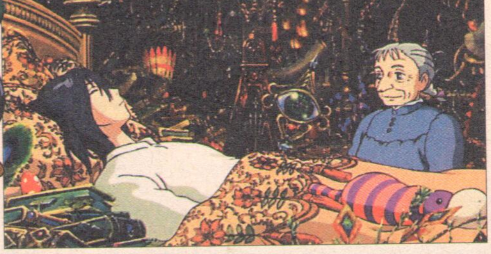
O ano de 2005 foi marcado por animações americanas feitas por computação gráfica. Não condeno esse tipo de animação, pois já rendeu ótimos resultados, mas parece que houve certa comodidade da parte dos grandes estúdios, que produziram verdadeiras catástrofes.

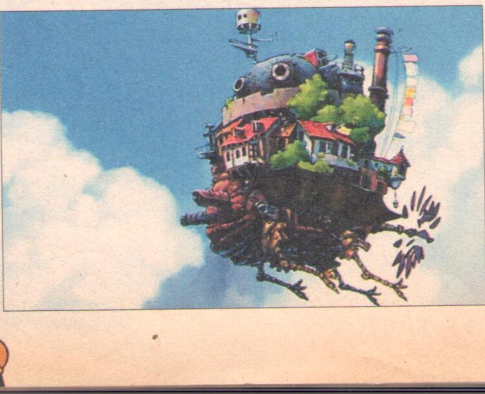
Neste ano, curiosamente, foi a primeira vez que não tivemos entre os indicados filmes de animação 3D, mas, o mais curioso é que, entre os pré-indicados, havia nomes de peso como Robôs, da Fox; Madagascar, da Dreamworks e O Galinho, da Disney (todos esses foram pré-indicados ao Oscar, mas ficaram de fora da disputa). E, além deles, havia outros animês: Steamboy e Ghost in the Shell 2.











A canção do filme:

A promessa do mundo
POEMA DE Shuntaro Tanikawa
MÚSICA: Yumi Kimura
ARRANJO : Joe Hisaishi

O sorriso que
treme no fundo
das lágrimas
É a promessa
do mundo
Presente desde a
noite dos tempos

Mesmo sozinha
agora,
Lembro-me do
nosso passado,
Hoje ainda brilham
mil fogos
Do dia em que nos
conhecemos

Nas minhas lembranças, você não
tem nenhum lugar
Mas, sob a forma
de brisa, você
acaricia meu rosto.

Mesmo depois de
nossa separação,
Na hora em que o
sol desaparece
nas árvores,
A promessa do
mundo não é
inteiramente
quebrada

Mesmo estando
sozinha,
Meus amanhãs são
infinitos
Porque você me
ensinou que a
doçura se esconde
no seio da noite

Nas minhas lembranças, você não
tem nenhum
lugar
Mas, no murmúrio
dos riachos, no
azul do céu,
No perfume das
flores, você viverá
eternamente

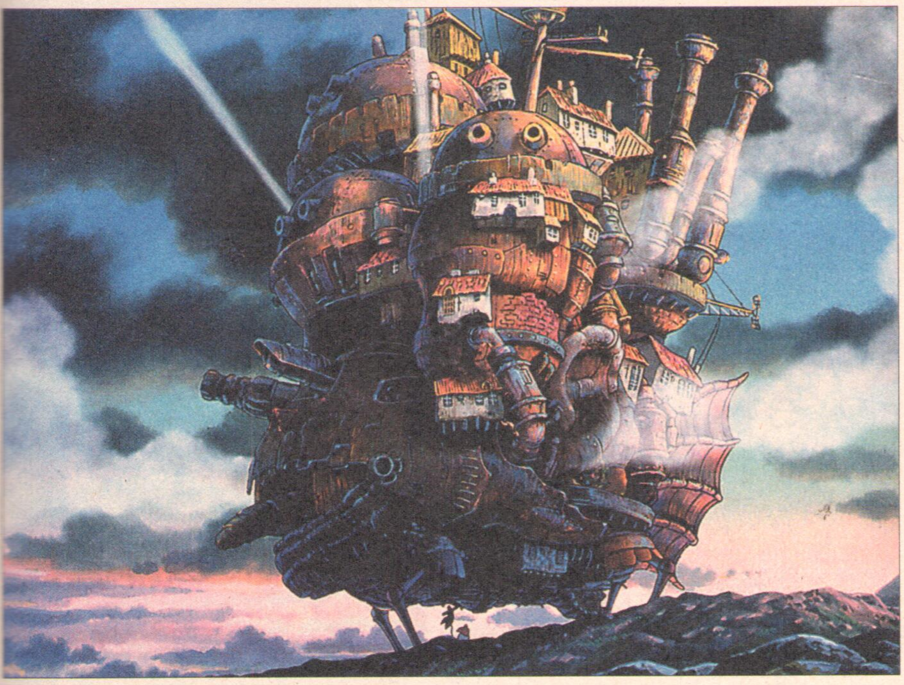
A aceitação dos animês como arte...

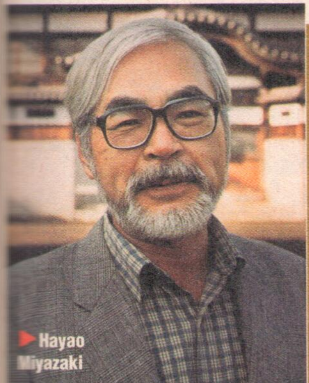
Já falei bastante sobre a importância do Oscar para o mercado, mas um outro fator muito importante que Hayao Miyazaki conquistou foi o prestígio junto à crítica mundial.

Quando A Viagem de Chihiro foi anunciado como grande vencedor do Urso de Ouro no Festival de Berlim, dividindo o prêmio com Domingo Sangrento, não causou nenhum espanto, pois o público e a crítica presente sabiam que se tratava de um filme que muito contribuía para o cinema de animação, mas também para o cinema de forma geral.

Quantos diretores, hoje em dia, com toda a crise no meio cinematográfico conseguem manter o público e a crítica ao seu lado (é comum filmes que fazem sucesso junto à crítica fracassarem na bilheteria e vice-versa)?

Além do Oscar, ele ganhou o Urso de Ouro no Festival de Berlim; também já foi o grande homenageado no Festival de Veneza, onde recebeu um prêmio especial pelo conjunto de sua carreira. No ano passado, recebeu em Veneza o prêmio de Contribuição Técnica de Especial Relevância pelo próprio O Castelo Animado.





Hayao Miyazaki

As animações do mestre

Hayao Miyazaki mostra sua genialidade, disputa o Oscar pela segunda vez e prova para o mundo que animê, definitivamente, é coisa de gente grande.

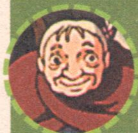
Quem nunca assistiu a um desenho dos estúdios de Walt Disney? Pois é, assim como o mais famoso estúdio de animação do mundo, o estúdio Ghibli, criado pelo próprio Miyazaki, já deixou sua marca na história da animação japonesa.

Agora, lentamente vem conquistando o público e a critica ocidental.

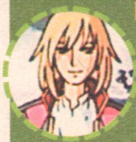
Mas uma coisa que sempre me incomoda são as comparações. Detesto ter que comparar para poder escrever. Comparar Hayao Miyazaki ao Walt Disney não só seria injusto, como seria um erro. As animações feitas pelos estúdios de Walt Disney são conhecidas e reconhecidas mundialmente, tanto pelo público quanto pela crítica. As animações feitas por Walt Disney já têm seu espaço e possuem grande importância para o mercado cinematográfico norte-americano (o maior do mundo).

Para o Ocidente, como se costuma dizer, o animê e o mangá (que embora possuam aspectos diferentes, é quase impossível dissociá-los) surgiu como uma mensagem de paz de um povo. E não deixa de ser. Mas, além dessa "mensagem de paz", o animê e mangá buscam seu espaço, não somente no mercado cinematográfico ocidental, mas também no editorial.

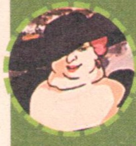
Os principais personagens do filme:



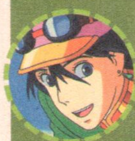
SOFIA: Uma garota que se acha feia, mas aprende a se valorizar quando é enfeitiçada por uma bruxa. Transformada em uma velha de 90 anos, Sofia vai morar no Castelo Animado do mágico Hauru, e acaba transformando a vida de todos os que moram no castelo.



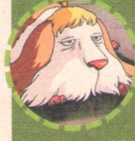
HAURU: É um mágico que possui várias identidades e atende também por outros nomes, como Jenkins ou Pendragon. A princípio, ele é loiro, mas acaba ficando moreno por acidente. Recusa-se a participar da guerra e esconde um segredo.



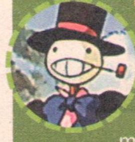
FEITICEIRA DOS PÂNTANOS: É inimiga de Hauru. É ela quem joga o feitiço sobre Sofia, mas não pode desfazê-lo. Antes, chegou a prestar serviços para a casa real Kingsbury.



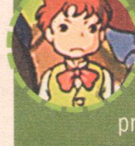
CALCIFER: Demônio do fogo que vive na lareira do Castelo Animado por causa de um pacto feito com Hauru. É graças ao seu poder que o castelo consegue se movimentar.



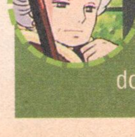
HIHN: É um dos personagens mais engraçados do filme. Trata-se de um cachorro misterioso que passa a acompanhar Sofia por toda parte, depois que ela faz uma visita a Suliman.



NABO: Espantalho encantado que tem uma cabeça de nabo e persegue Sofia durante quase toda a história, e acaba ajudando-a quando ela mais precisa.



MARKO: Criança que mora no Castelo e é discípula de Hauru. Ele é o responsável por recepcionar todos aqueles que chegam ao castelo à procura de seu mestre.



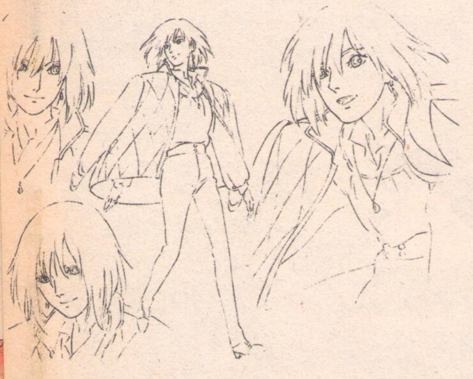
SULIMAN: Feiticeira do reino e antiga conhecida de Hauru (foi sua professora), ela é muito poderosa. Alimenta a guerra e é inimiga do dono do Castelo Animado. ➤

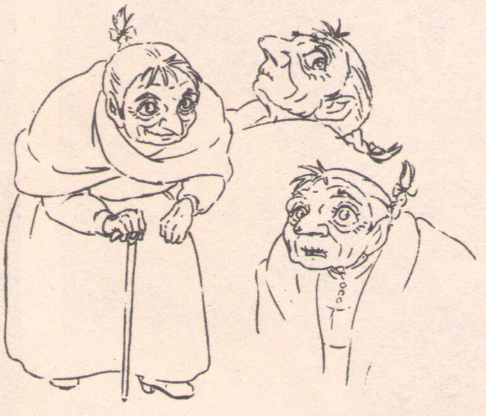
A trajetória de um mestre

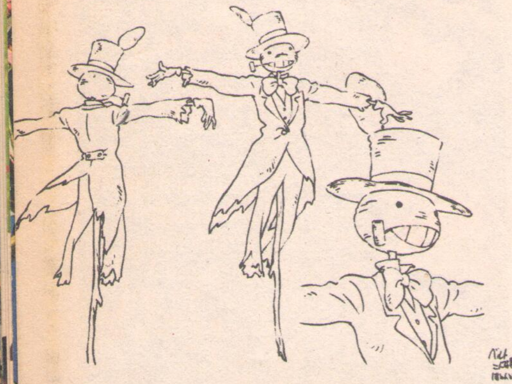
Em 1963, Hayao Miyazaki começa a trabalhar na Toei Doga (atual Toei Animation), em diversos clássicos. Em 1978, estréia na direção com Future Boy Conan (Mirai Shoumen Conan), uma série para a televisão. Seis anos mais tarde realizou Nausicaa and the Valley of The Wind, seu primeiro grande sucesso no Japão, que abriu muitas portas para ele, e até mesmo proporcionou a abertura dos Estúdios Ghibli (em sociedade com seu amigo Isao Takahata).

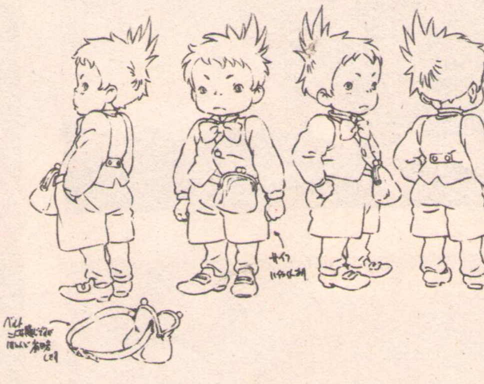
Junto com Isao Takahata nos estúdios da Ghibli, ele dirige, escreve e produz alguns dos maiores sucessos de animação do cinema japonês. Mas o maior êxito viria mesmo em 1997, com A Princesa Mononoke, que arrecadou 150 milhões de dólares e se tornou a maior bilheteria da história do Japão (só perderia o posto para Titanic).

Em 2001, fez A Viagem de Chihiro, que ganhou, como já dissemos, o Urso de Ouro no Festival de Berlim e o próprio Oscar. Em 2006, voltou a ser indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação e perdeu para o longa Wallace e Grommit – e a Batalha dos Vegetais.









Diana Wynne Jones (Autora do livro Howl's Moving Castle)

魔法使いハウルと火の悪魔
ハウルの動く城 1

"Acho que escolhi escrever um certo gênero de livro porque o mundo, de repente, se tornou louco quando eu tinha 5 anos", escreveu Diana Wynne Jones na autobiografia. Nascida em 1934, teve a infância sabotada pela Segunda Guerra. Por toda a vida iria tentar exorcizar essa má lembrança, voltando-se para a fantasia e o imaginário. Em Oxford, foi muito influenciada pelas aulas sobre C. S. Lewis e J. R. R. Tolkien. A leitura de O Senhor dos Anéis foi, para ela, uma revelação.

Mas só começou a escrever aos 40 anos, a fim de distrair os próprios filhos, oferecendo a eles os livros que gostaria de ter lido quando tinha a idade deles. Desde 1973, escreveu cerca de 30 livros, nos quais inventou um mundo de fadas e universos paralelos, fora do tempo, onde a magia é tão comum quanto a matemática.

Em 1977, recebeu o Prêmio Guardian do Livro, na categoria infantil. Howl's Moving Castle (O Castelo Animado) é de 1986. Quatro anos depois, Diana Wynne Jones retomou o tema numa variante oriental, Castle in The Air, uma história em que o herói encontra um castelo voador cheio de princesas.

Filmografia Completa como diretor

A filmografia a seguir foi retirada do site IMDB (Internet Movie Database). Para ser o mais completo possível, procuramos o título utilizado no Brasil e, ao lado, o título original em japonês. Como se sabe, nem todos os títulos foram lançados no Brasil. Nesse caso, mantivemos o título em inglês e abaixo o título original, em japonês.

1971 - THE NEW LUPIN III
Rupan sansei
30 minutos

1978 - CONAN, O RAPAZ DO FUTURO
Mirai Shônen Conan
Duração: 26 episódios de 24 minutos cada

1979 - ARSÈNE LUPIN AND THE CASTLE OF CAGLIOSTRO
Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro
Duração: 110 minutos

1984 - CLIFF HANGER
Cliff Hanger
Duração: 24 minutos

1984 - NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WINDS
Kaze no tani no Naushika
Duração: 116 minutos

1986 - LAPUTA: CASTLE IN THE SKY
Tenkû no shiro Rapyuta
Duração: 124 minutos

1988 - O MEU VIZINHO, TOTORO
Tonari no Totoro
86 minutos

1989 - KIKI'S DELIVERY SERVICE
Majo no takkyûbin
Duração: 103 minutos

1992 - PORCO ROSSO
Kurenai no Buta
Duração: 94 minutos

1995 - ON YOUR MARK
On Your Mark
Duração: 7 minutos

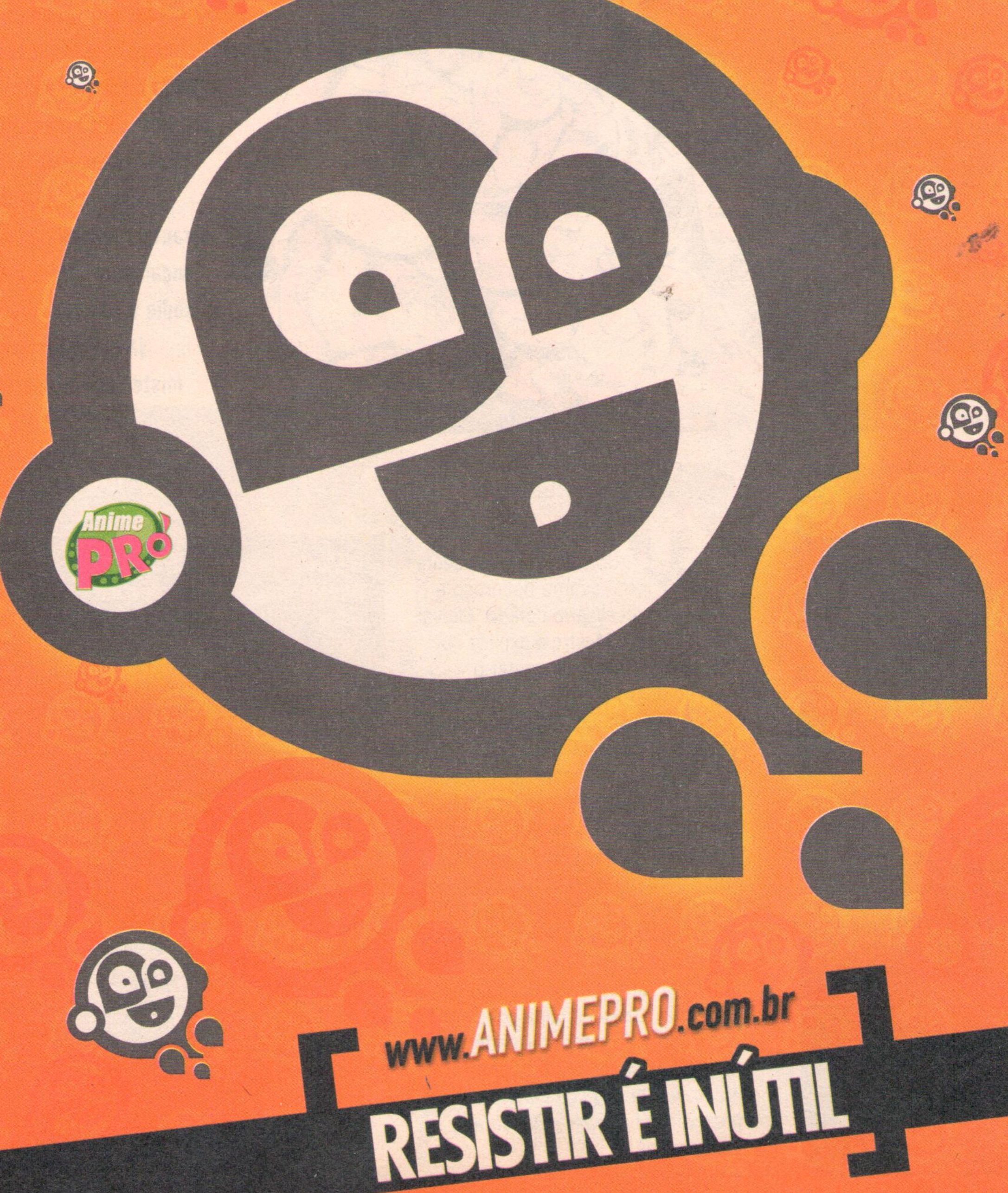
1997 - PRINCESA MONONOKE
Mononoke Hime / Princess Mononoke
Duração: 150 minutos

2001 - KUJIRA TORI
Título original: Kujira tori
Duração: 16 minutos

2001 - A VIAGEM DE CHIHIRO
Sen to Chihiro no
kamikakushi
Duração: 125 minutos

2004 - O CASTELO ANIMADO
Hauru no ugoku shiro
Duração: 119 minutos

A INVASÃO
COMEÇOU!



www.ANIMEPRO.com.br

RESISTIR É INÚTIL

A Batalha continua...

Por Junior Fonseca

Agora, você confere a segunda parte dos resumos dos capítulos do Episódio G. Contaremos a história até o Capítulo 29, referente aos sete primeiros mangás. No Brasil, já foram lançados oito volumes e, no Japão, o nono mangá será lançado em maio de 2006. Além disso, a revista japonesa Champion Red (que lança mensalmente os capítulos) já está lançando o Capítulo 40, fazendo com que o décimo mangá já esteja garantido, porém não existe data oficial de lançamento. Até o momento, o mangá do Episódio G não tem previsão para terminar, já que a história continua cheia de mistérios para serem revelados e lutas para acontecer

Capítulo 20 Aquele que herda

Noesis de Triângulo, um Cavaleiro de Prata, é petrificado por um monstro. Utilizando o que resta do seu cosmo, ele dispara um golpe e vence o monstro. Infelizmente, Noesis morre, deixando só seu discípulo Retsu de Lince, um Cavaleiro de Bronze. Aiolia é enviado para matar o monstro, mas ao ver Retsu, entende que o Cavaleiro de Bronze é quem deve lutar. Os dois chegam ao local onde o monstro estava e descobrem que se trata de uma Górgona. Com a ajuda do cosmo do seu mestre, Retsu consegue vencer o monstro.

Capítulo 21 Aquele que entoa o destino

Shaka de Virgem sente um cosmo poderoso e diz que é necessário detê-lo. Ele vai até a Sala do Mestre e explica que existe uma forma de conter o cosmo negro dos Titãs. Shaka pede para ser o escolhido na tentativa de deter o cosmo maligno. O Mestre aceita que Shaka tente aumentar o seu cosmo para vencer o cosmo maligno, porém envia Aiolia para "cuidar" de Shaka. Shaka se dirige até o Jardim das Árvores Gêmeas. Aiolia chega para cumprir sua missão e os dois começam a conversar sobre a lealdade de Aiolia. De repente, surge um novo Titã: Céos. Para que Shaka consiga concentrar seu cosmo com tranqüilidade, Aiolia é obrigado a lutar contra Céos. A luta começa bem desigual, mas Aiolia consegue equilibrá-la aos poucos.

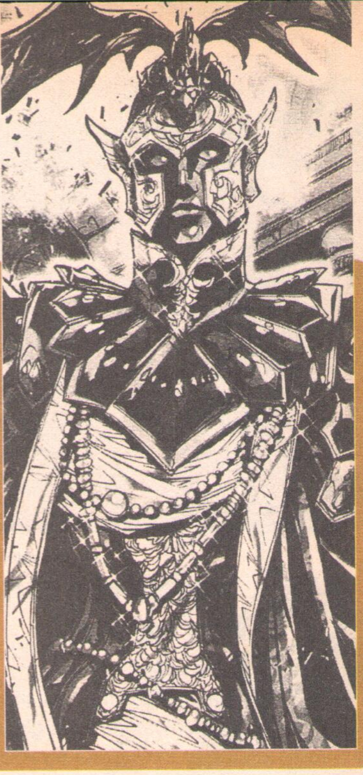
História dentro da História 6 – Aquele que desafia o destino
Garan conta para Litos que, quando Aiolia era jovem, Aiolos, irmão de Aiolia, teve de sair para lutar contra ele (os dois eram amigos de treinamento, mas Aiolos teve que lutar por causa de um crime cometido por Garan). No dia anterior, Aiolia foi até a prisão de Uranus e encontrou Garan preso. Ele estava preso porque roubou o Sangue Sagrado (um tesouro precioso do Santuário) para tentar salvar sua mãe. Por causa disso, Aiolos foi obrigado a lutar. Nessa luta, Garan perdeu o braço e o olho direito. Garan aprendeu muito com isso.

História dentro da História 7 – Um lugar para estar: Aiolia, Garan e Litos conversam de forma bem descontraída. Eles estão tomando um lanche no final da tarde. Aiolia se zanga porque Garan misturou o vinho com água, alegando que Aiolia ainda é menor de idade para beber vinho puro.

Capítulo 22

Aquele que rasga o destino

A luta de Aiolia e Céos continua, mas Aiolia está levando uma surra tremenda do Titã. Aiolia cai, ferido, e começa a lembrar do seu irmão Aiolos, mais precisamente dos rigorosos treinamentos que teve com ele. Aiolia queima seu cosmo novamente e se levanta para enfrentar o Titã. Céos fica impressionado com a força que o Cavaleiro de Leão tem.



Capítulo 23

Aquele que sustenta o meu corpo

Aiolia continua sofrendo demais na luta contra o Titã Céos. Esta é a luta mais difícil que o Cavaleiro de Leão teve em sua vida. Muito ferido, contra-ataca com o golpe Explosão de Fótons (Photon Burst). O golpe novo de Aiolia é tão poderoso que só não matou Céos porque Hyperion surgiu para salvar o Titã. Aiolia dedica o golpe "perfeito" ao seu irmão, Aiolos.

Capítulo 24

Aquele que atinge o patamar dos deuses

Saga de Gêmeos comenta, com Máscara da Morte de Câncer, o golpe novo de Aiolia. Ele fica assustado com tamanho poder. O Cavaleiro de Gêmeos pergunta para o Cavaleiro de Câncer o que ele acha sobre isso. Máscara da Morte responde dizendo que nada disso interessa e a única coisa que interessa no momento é o fato de Saga ter matado o antigo Mestre e assumido o seu lugar sem ninguém saber. Saga diz que gostaria que Shura de Capricórnio tivesse a mesma postura que o Máscara da Morte. Shaka de Virgem enfrenta e vence facilmente dois Gigas: Melas de Bronte e Leucotis Anemone.

Capítulo 25

Aquele que está gravado nas páginas da história

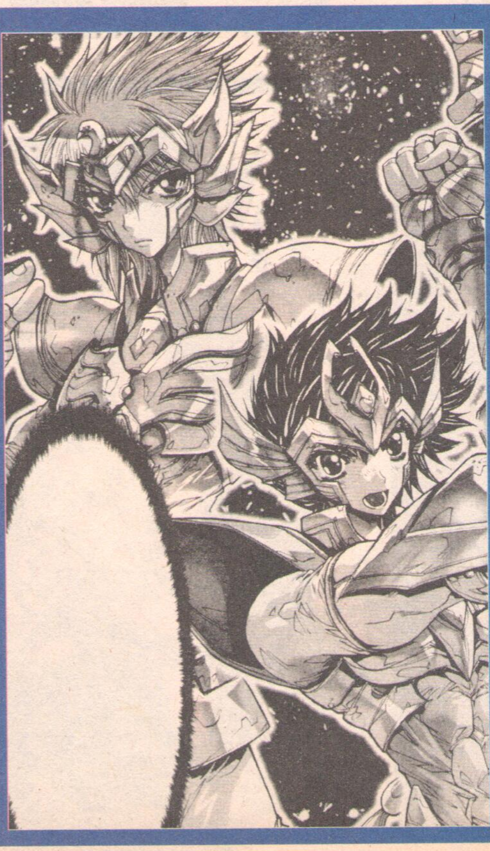
Pontos ressuscita Héctor (Heitor), um antigo guerreiro do reino de Tróia, para que ele recupere a sua honra vencendo um guerreiro grego. Aiolia tem um sonho estranho com o seu irmão e o local onde provavelmente estaria o seu corpo depois de morto. O Cavaleiro de Leão acorda assustado. Litos e Garan estão cuidando de Leão. Milo de Escorpião foi enviado pelo Mestre para proteger Aiolia, que descansa por causa dos ferimentos da luta passada. Aiolia se zanga com Milo e diz que não precisa de ninguém protegendo ele. De repente, surge Héctor e Milo se vê obrigado a enfrentá-lo. Héctor quer vencer um guerreiro grego para poder corrigir o que ele chama de injustiça, já que no passado foi vencido exatamente por um guerreiro grego, Aquiles.

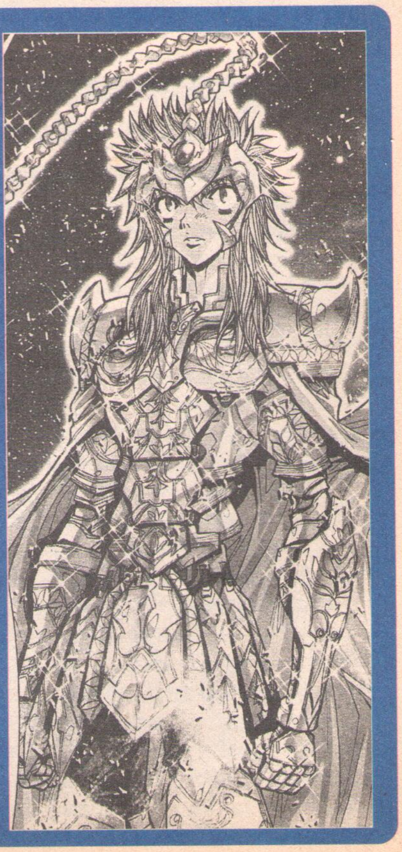
História dentro da História 8 – A lâmina que reluz: Shura de Capricórnio enfrenta e vence facilmente vários inimigos, graças a sua Excalibur.

Capítulo 26

Aqueles que se manifestam

Hyperion e Céos conversam. Eles falam sobre a luta que Céos teve com Aiolia e ficam assustados com o poder do Cavaleiro de Leão. Céos recebeu o Ikhor, sangue sagrado, de Hyperion e, por isso, conseguiu se recuperar rapidamente. Os sinos do palácio de Cronos, localizado no Labirinto de Cronos, começam a tocar. Este é o sinal de que os onze Titãs estão renascendo, faltando apenas Cronos. Milo continua lutando contra Héctor e acaba vencendo rapidamente a luta quando dispara suas Agulhas Escarlates e Antares. Aiolia vai até o encontro de Milo e os dois conversam. Aiolia diz que no futuro existirão cavaleiros que irão substituir os atuais guerreiros de Atena. Uma imagem de Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki aparece. Os onze titãs finalmente são apresentados: Oceano, Céos, Hyperion, Créos, Íapeto, Téia, Réia, Mnemôsine, Febe, Tétis e Têmis. ➤





Capítulo
27

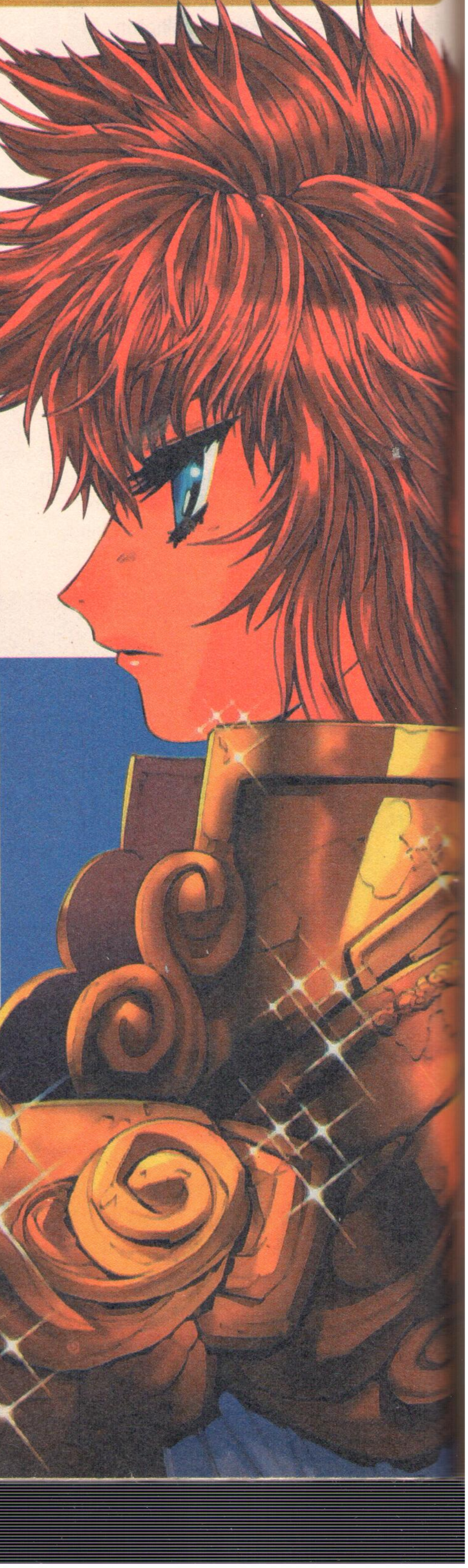
Aquele que ilumina o selo

Com o renascimento dos Titãs, o selo de Deus surge no céu. Esse selo é o sinal que a vida dos Titãs está de volta e anuncia a volta de Cronos, o último Titã e o mais forte deles. Juntos, agora, os Titãs querem vingança sobre os Olímpicos representados por Atena e seus Cavaleiros de Ouro que ajudaram na derrota deles na última Titanomaquia. Em Jamiel, Aldebaram auxilia Mu na reconstrução de seu castelo. De volta ao Santuário, Shaka está na sala do Mestre. Lá, eles conversam sobre o renascimento dos Titãs e o anúncio da chegada do Labirinto de Cronos, onde junto dele será emanado, no céu, o selo de Deus que irá iluminar cada uma das 11 moradas do labirinto onde os titãs irão defender Cronos. Mas esse selo também criará discórdia no coração humano e incentivará a guerra na humanidade. Enquanto isso, no caminho dos soldados de Cronos, que querem a Megas Depranon, está Shura, o Cavaleiro de Ouro da décima casa.

Capítulo
28

Aquele que corta as estrelas

De volta à entrada do Santuário, Shura batalha ferozmente contra um gigante; com a sua Excalibur ele derrota o inimigo, porém, à sua frente aparece um Titã que se apresenta à base de golpes. Após colocar Cavaleiro de Capricórnio de joelhos, ele diz seu nome: Créos. Nesse meio tempo, Shura se lembra de Aiolia chorando a morte de seu irmão, Aiolos, e também se lembra que o corpo que o Leão velava não estava realmente naquele local, contudo Capricórnio se enfurece ao se libertar e saber que quem armou contra ele e o Sagitário havia sido o Mestre, porém no momento que Shura contra-ataca Créos, Aiolia se junta a ele no ataque. Shura recusa a ajuda do Leão e diz que irá vencê-lo sozinho.



Capítulo
29

Aquele que recebe a Espada Sagrada

Shura agora desafia Créos, sem ser dominado por nenhuma força, mas o Titã se enfurece com as palavras de Shura e o ataca com tudo. Mesmo nessa situação, Shura consegue se defender e libera o poder do golpe que ele havia recebido anteriormente do Mestre, o Satã Imperial, fazendo Shura agora ser uma "máquina de matar", sem piedade. Agora, até o Titã teme o cavaleiro. Tudo isso faz o Mestre pensar que está à altura do cargo roubado, que agora ele ocupa, mas sua outra personalidade o adverte, lembrando do que aconteceu a seu irmão que está preso no cabo Sunion. Voltando à luta, Shura consegue milagrosamente se livrar do domínio do Satã Imperial, não lembrando de nada depois desse despertar. Shura ataca Créos, que desiste da luta dizendo que os cavaleiros de Atena são realmente dignos de lutar contra os Titãs. Shura cai nos braços de Aiolia, sentindo que um dia alguns homens herdarão tanto o poder de Shura como o dele. Nisso, aparece a imagem de Shiryu de Dragão nos Cinco Picos.

Nos bastidores... parte 2!

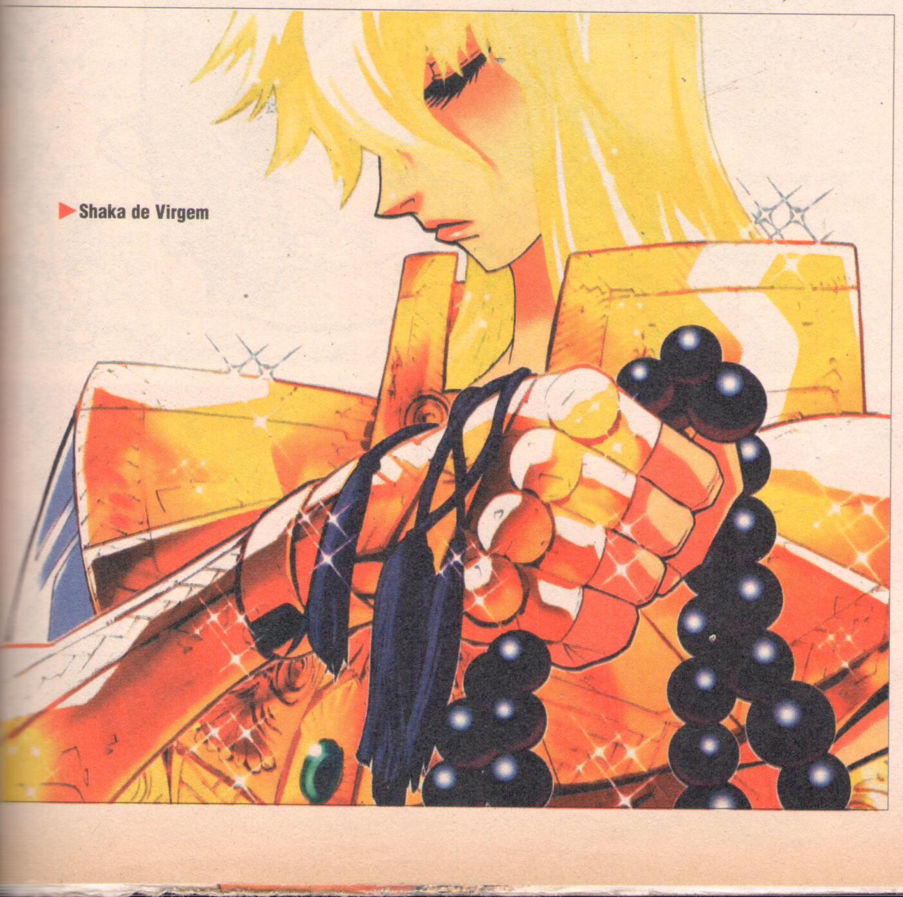
Finalizando a entrevista com Eduardo Vilarinho e Walter Tomin Neto, responsáveis pelo site CavZodiaco.com.br e também pela adaptação dos mangás dos Cavaleiros do Zodíaco na Conrad Editora (a primeira parte você conferiu na edição anterior da Neo Tokyo), perguntamos sobre o futuro do Episódio G, a possibilidade de ele virar animê e o que podemos esperar nos próximos capítulos. Confira:

NT: Que surpresas a história do Episódio G nos revela nos próximos volumes?

EV e WTN: Bom, nós já fizemos a revisão do volume 8 do mangá brasileiro e que, até o fechamento desta edição da Neo Tokyo, já deve estar nas bancas. O que podemos destacar nele é a aparição de Cronos na sua forma física e as duas lutas que ele tem contra Cavaleiros de Ouro: a luta contra Saga de Gêmeos e a luta contra Aiolia de Leão.Temos: Photon Invoke (Conjuração de Fótons) e Photon Drive (Aceleração de Fótons), além da Explosão de Fótons (Photon Burst) e Presas Relâmpago (Lightning Fang), apresentados nos capítulos anteriores. Outra coisa interessante a se destacar é a aparição das Titânides no final do mangá e a História dentro da História, que traz Kanon e as armaduras dos Generais Marinas no traço do Okada.

NT: Uma pergunta que todos os fãs devem fazer diariamente para vocês: o Episódio G virará animê?

EV e WTN: Realmente é uma pergunta que recebemos diariamente no site CavZodiaco.com.br. É complicado fazer uma previsão, pois depende de vários fatores. O primeiro é que Masami Kurumada e a Toei Animation só deverão ter interesse após o término da Saga de Hades e da conclusão do filme Prólogo do Céu (que, com certeza, terá continuação). Nisso já podemos concluir que serão mais ou menos 3 a 4 anos de espera. Depois, um fator que acaba sendo agravante é o estilo do traço. Fazer um animê com o traço exato do Episódio G hoje é praticamente impossível, demorado e caro, embora o mangá mais famoso do Megumu Okada, o Shadow Skill, já tenha virado série animada, mas com muitas modificações no traço. A solução mais prática seria fazer o animê com o traço atual da série animada, ou seja, com os desenhos de Shingo Araki e Michi Himeno.
É muito difícil o Episódio G ser produzido em animê, mas, em se tratando de Saint Seiya, tudo é possível! NT



▶ Shaka de Virgem

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá
Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)
MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)
FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor
MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela
MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30
FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!
VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

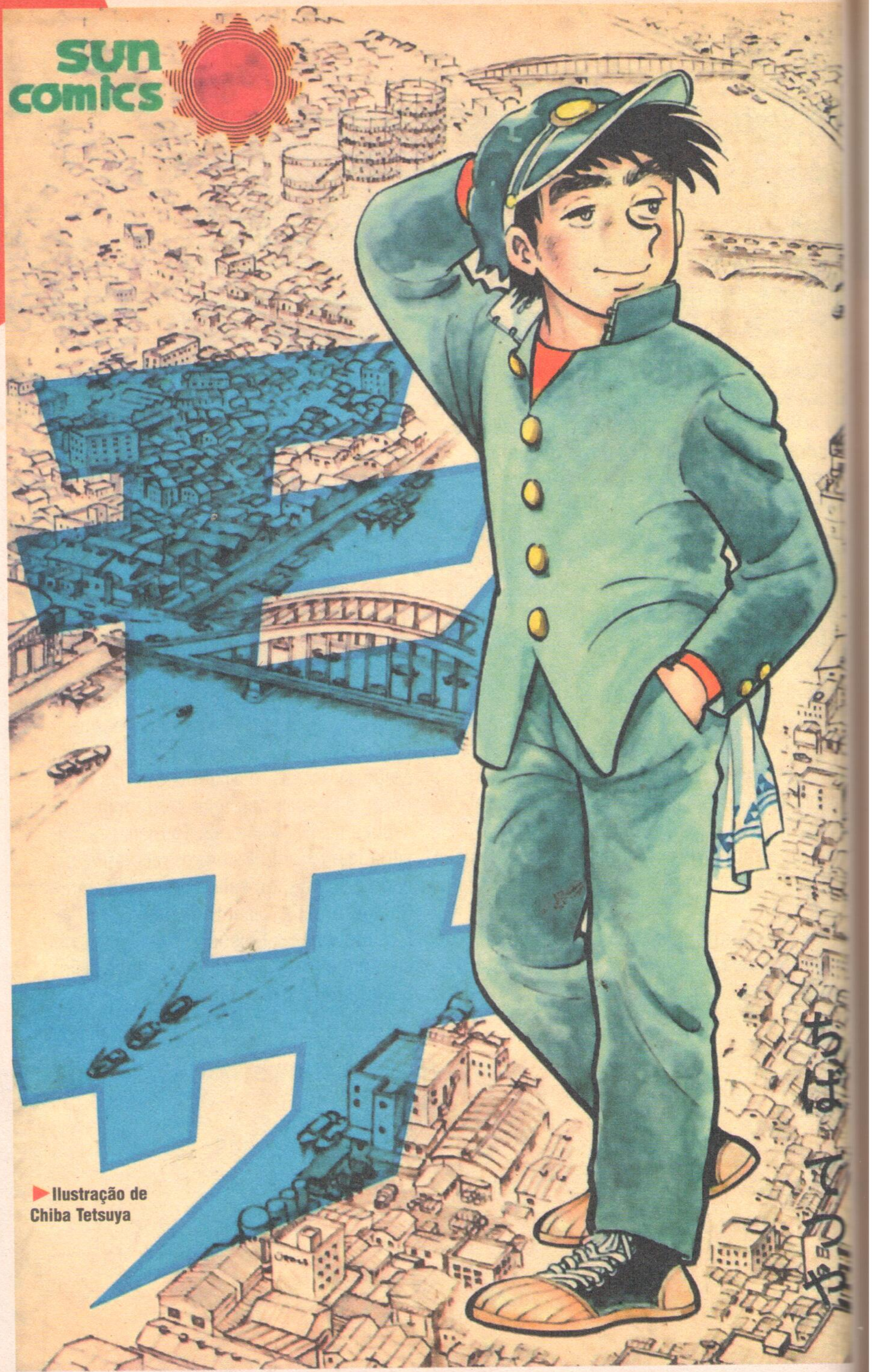
Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Os japoneses conquistam o mundo (com mangá)

Por Nadia Magg

Quando eu era criança sempre ouvia dizer, na escola, que os americanos queriam impor a sua cultura através dos gibis. Realmente, naqueles tempos, a criançada brincava de Zorro, de Capitão Marvel, e outros super-heróis norte-americanos em vez de cangaceiros ou bandeirantes. Porém, hoje, quem realmente está conquistando o mundo são os japoneses através dos mangás e animês. O domínio do mercado teve início logo após a II Grande Guerra, quando os japoneses foram derrotados.

Há um provérbio japonês que diz: "A derrota é a essência do sucesso". Assim, os japoneses aderiram a uma estratégia onde guerra não seria por armas, mas no âmbito comercial. Os japoneses, desde os primórdios, foram excelentes copiadores; eles pegavam determinado produto e faziam uma cópia melhorada. Foi o caso das máquinas fotográficas. Os alemães eram senhores do mercado; chegaram os japoneses e dominaram a área com bons produtos e... mais baratos.



▶ Ilustração de Chiba Tetsuya

Aconteceu o mesmo em outros setores: relógios, carros, eletrônicos etc. De um país arrasado por duas bombas atômicas, o Japão se transformou numa potência econômica mundial.

Muitos brasileiros, os ditos decasséguis, foram trabalhar no Japão (por volta de 300 mil) para fazer o seu pé-de-meia, tal o poderio econômico japonês. Meio século depois, os chineses estão adotando a mesma estratégia. Viram que com o comunismo não se podia conquistar nada; a arma mais poderosa é o comércio.

Gradativamente, os mangás começam a despontar do Sol Nascente.

Miyamoto Musashi já foi mangá em fins dos anos 60. Nos anos 70, baseado na história de Musashi, de Yoshikawa Eiji, o mangá do karateca Oyama foi um sucesso. Aliás, Oyama, aos 23 anos, conheceu o autor Yoshikawa.

Como mestres em cópias, os mangakás se valeram dos mitos, lendas e contos japoneses, hindus e chineses. Podemos citar o Dragon Ball Z, baseado na lenda chinesa de Son Goku.

No Brasil, a ascensão do mangá começou em 1966, quando Minami Keizi copiou os traços de Ishimori Shotaro – nos quadrinhos do Chapeuzinho Vermelho, publicado pela Editora Pan Juvenil, na publicação Álbum Encantado (1966). Ishimori, mais tarde Ishinomori (a mudança se deve porque nome com 4 sílabas era mau agouro), considerado o sucessor de Osamu Tezuka, morreu jovem.

Antes, Minami já tinha contatado Chiba Tetsuya, famoso mangaká, autor de diversos sucessos em shoujo mangá (voltado para meninas) como Yuka o Yobu Umi (O Mar que chama por Yuka). Curiosamente, Minami escreveu em português e Chiba lhe respondeu em português.

Chiba, nascido em 1939, possui um traço forte, vigoroso, que lembra um pouco o nosso saudoso Flavio Colin. Iniciou a carreira em 1956, com seu primeiro mangá, Fukushu no Semushi Otoko (O Vingador Corcunda). Daí em diante, não parou mais. Muitos dos seus mangás têm versões animês. O seu mangá mais famoso talvez seja Ashita no Joe (O Joe de Amanhã), onde o drama se desenrola no mundo do boxe.

Barreiras...

Minami encontrou algumas barreiras para publicar os mangás de Tetsuya no Brasil: o avançado número de páginas (mais de mil), a leitura japonesa ao contrário, e uma editora que apostasse na idéia. A única barreira intransponível naquele momento foi de encontrar uma editora disposta a editar mangá.

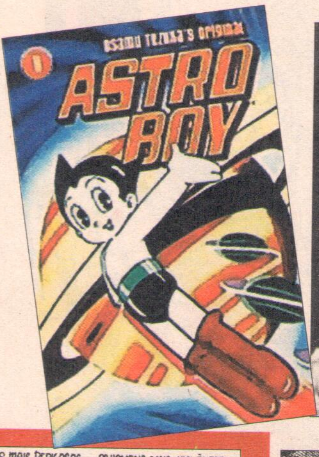
Os editores de HQ não acreditavam que mangá pudesse vingar no Brasil, assim como aconteceu com os animês de Astro Boy (Tetsuwan Atomu), de Osamu Tezuka. Nenhuma emissora de TV ousou comprar os desenhos animados do mais carismático personagem do Mestre Tezuka. Somente anos mais tarde National Kid se transformaria na coqueluche da garotada e a série, num cult. Porém, National Kid não era desenho.

Minami Keizi provou que mangá era um diamante bruto; precisava apenas de divulgação. Em 1967, com editora própria, a Edrel, lançou Flavo, na revista Ídolo Juvenil, com desenhos de Claudio Seto. Com seu sucesso vieram outros quadrinhos seguindo o estilo dos mangás, como Ninja, o Samurai Mágico, e o projeto mais arrojado: O Samurai. E a equipe de desenhistas da Edrel estava redesenhando Yuka o Yobu Umi quando Minami deixou a empresa, em 1972.

Depois do boom dos mangás, chegou a vez dos animês – os desenhos animados japoneses. O ciclo do animê começou em 1957, embora já existissem desenhos animados japoneses desde 1950. Eram geralmente individuais e não visavam lucro.

A Toei resolveu, em 1958, montar o primeiro estúdio de animação japonesa empresarial: a Toei Animation Co. As primeiras produções de cinema da Toei seguiam o espírito da Disney de adaptação dos clássicos contos de fadas e lendas, mas com base em histórias orientais.

Uma das suas séries mais populares, Astro Boy, estreou em 1963 e foi um sucesso imediato. Daí para frente, os animês nunca mais pararam de crescer.



Chiba Tetsuya

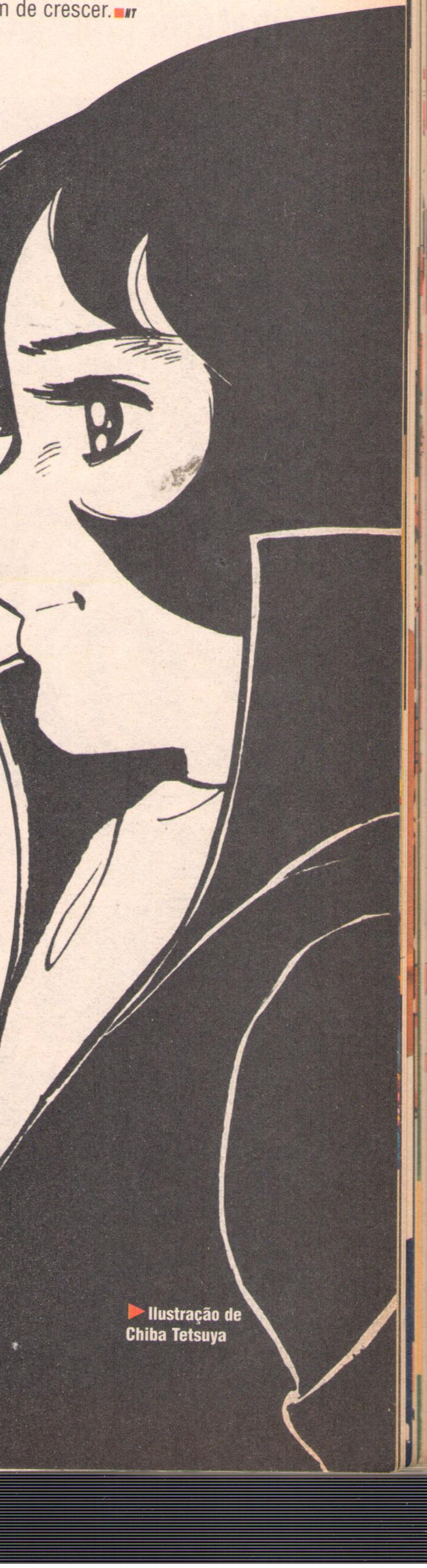
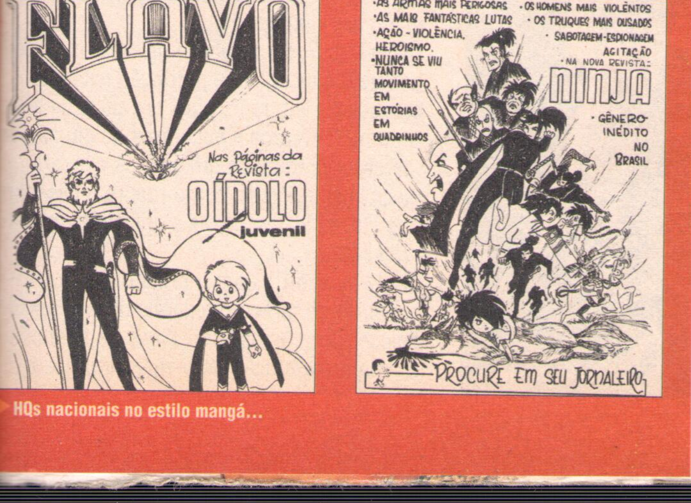
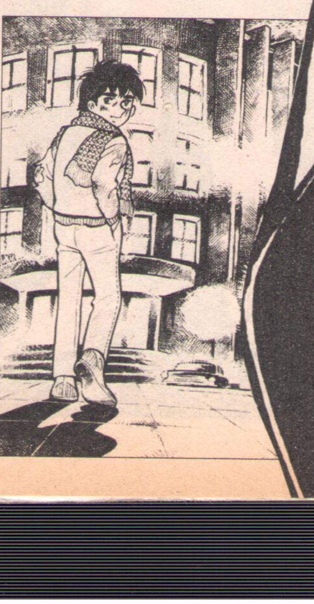


Ilustração de Chiba Tetsuya


FLAVO
Nas Páginas da Revista:
O ÍDOLO
juvenil
·AS ARMAS MAIS PERIGOSAS
·AS MAIS FANTÁSTICAS LUTAS
·AÇÃO - VIOLÊNCIA, HEROISMO.
·NUNCA SE VIU TANTO MOVIMENTO EM ESTÓRIAS EM QUADRINHOS
·OS HOMENS MAIS VIOLÊNTOS
·OS TRUQUES MAIS OUSADOS
·SABOTAGEM-ESPIONAGEM AGITAÇÃO
·NA NOVA REVISTA:
NINJA
·GÊNERO INÉDITO NO BRASIL
PROCURE EM SEU JORNALEIRO
HQs nacionais no estilo mangá...



Lei de nacionalização: a saída para a HQ brasileira?

Proposta de deputado petista traz de volta discussão de uma medida obrigatória para garantir reserva de mercado e divide opiniões.

Por Sophia Ricci

Combo Rangers

No último dia 20 de fevereiro, o site Universo HQ anunciou uma novidade que muita gente acreditava ter sido sepultada com a onda nacionalista que tomou conta do Brasil entre as décadas de 1950 e 1980: uma lei que obrigue as editoras a publicarem quadrinhos feitos por artistas brasileiros. A iniciativa desta vez é do deputado Simplício Mário (PT-PI). Seu Projeto de Lei 6581/06 pretende estabelecer uma série de medidas sobre o incentivo à produção, publicação e distribuição de revistas em quadrinhos nacionais no Brasil.

Em tramitação na condição de caráter conclusivo nas comissões de Educação e Cultura, de Finanças e Tributação, de Constituição e Justiça e de Cidadania na Câmara dos Deputados, a medida deve dividir opiniões no mesmo lado e em frontes opostas – desenhistas, roteiristas, críticos, editores e distribuidores.

Algumas novidades se destacam em relação às propostas anteriores. Primeiro, ao invés dos antigos "dois terços" ou 66,33% de quadrinhos brasileiros, o percentual foi reduzido para um mínimo de 20% das publicações do gênero produzidas anualmente. O índice deverá ser atingido no quarto ano de vigência da lei, aumentando progressivamente a partir de cada 5%. As distribuidoras também estariam sujeitas às mesmas obrigações. Propõe também que, no caso das tiras diárias, semanais ou mensais, a proporção seja de uma nacional para cada estrangeira publicada.

Caberá ao Poder Público implantar medidas de apoio e incentivo à produção nacional, estimular a leitura de gibis em salas de aula, promover eventos e encontros de difusão do mercado editorial de quadrinhos e inserir disciplinas práticas, como roteiro e desenho, nos currículos escolares e universitários da rede pública.

Ainda de acordo com o projeto, bancos e agências de fomento federais deverão estabelecer programas específicos de financiamento da produção de revistas em quadrinhos brasileiras por empresas nacionais. Na seleção dos projetos, serão escolhidos, preferencialmente, aqueles com temática relacionada à cultura do Brasil, que deverão ainda destinar um mínimo de 10% da tiragem para distribuição em bibliotecas públicas.

A chamada lei de nacionalização, se aprovada e posta em prática, deve virar de cabeça para baixo editoras como a Conrad, a Devir e a JBC ou beneficiar a Opera Graphica, a que mais publica material brasileiro e tem um amplo catálogo de títulos. A JBC, ao contrário, dedica-se exclusivamente ao quadrinho japonês, o mangá. Já chegou a experimentar uma produção nacional, Combo Rogers, que não foi adiante. Ao ser questionado sobre a proposta, o editor Marcelo Del Greco limitou-se a comentar por e-mail: "Sou favorável, afinal isso incentiva o desenvolvimento dos quadrinhos nacionais e dá chance a brasileiros talentosos de publicarem seus trabalhos."

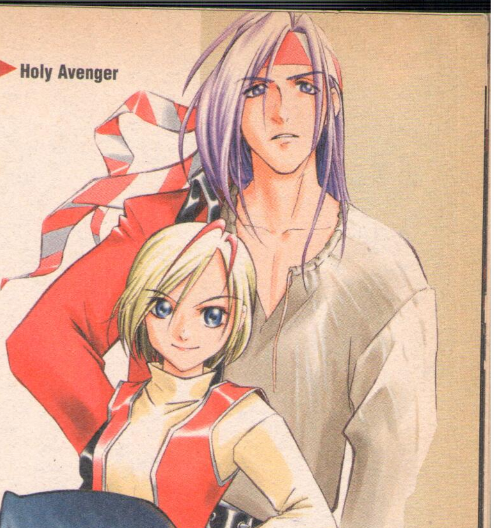
Orlando Pedroso, da Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB), achou que a questão é mais de mercado do que de reserva, que pode obrigar as editoras a publicarem material nacional, mas jamais conseguiria controlar a qualidade dessa produção. "De certa forma, os quadrinhos perderam um pouco o bonde da história e as poucas tentativas recentes – Chiclete com Banana, Geraldão, Níquel Náusea, Animal etc. – de cunho mais autoral, acabaram patinando exatamente por conta da forma artesanal como eram produzidos."

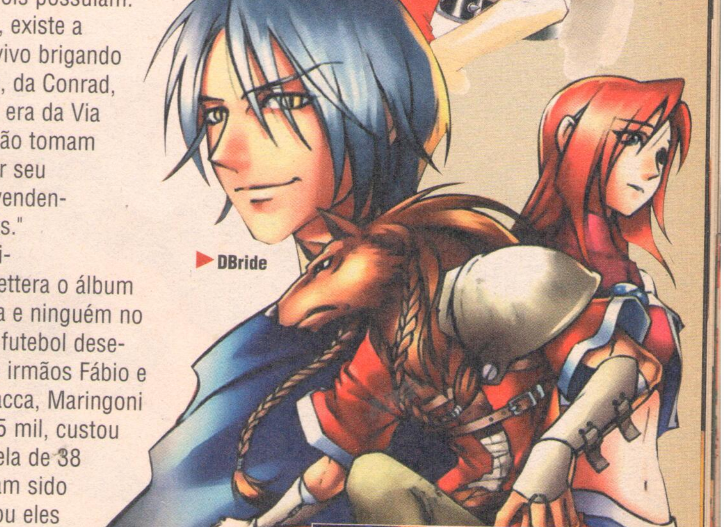
Prossegue ele, a ressaltar a necessidade de produtos competitivos: "Podemos pôr a culpa na TV ou na internet, mas num país com mais de 180 milhões de pessoas, 10% é uma barbaridade de gente que poderia ser consumidor de qualquer coisa – seja CDs, livros ou gibis – e que faria essas indústrias girarem folgadamente."

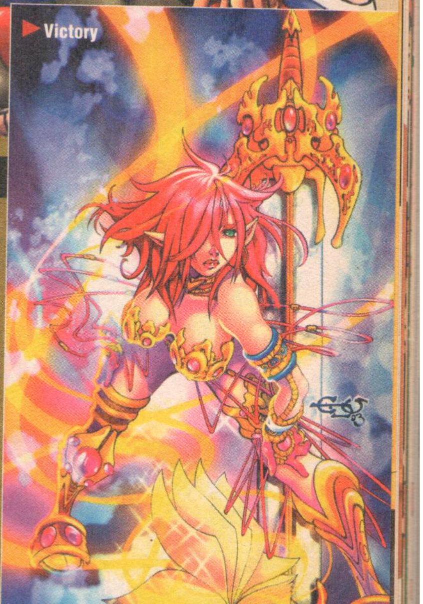
O artista conta que, recentemente, pegou uma série de revistas de heróis clássicos como Super-homem e Batman e ficou espantado de como sobrou pouco dos heróis originais. "Além de serem muito parecidos no tratamento, nas cores e nos roteiros, acabaram por enterrar todo o romantismo que esses heróis possuíam."

Por outro lado, acrescenta, existe a questão das editoras. "Eu vivo brigando com o Rogério de Campos, da Conrad, e com Jotapê Martins, que era da Via Lettera, dizendo que eles não tomam atitude alguma para ampliar seu público e acabam sempre vendendo para as mesmas pessoas."

Pedroso lembra que, na última Copa, editou pela Via Lettera o álbum 10 na Área, um na Banheira e ninguém no Gol, com onze histórias de futebol desenhadas por Allan Sieber, os irmãos Fábio e Gabriel, Fabio Zimbres, Spacca, Maringoni e outros. "Com tiragem de 5 mil, custou para o consumidor a bagatela de 38 pilas! 38! Duvido que tenham sido vendidos 500 e o que sobrou eles não chamam de encalhe, chamam de estoque. Muito inteligente..."


▶ Holy Avenger


▶ DBride


▶ Victory

Histórico

Como mostra em detalhes o livro A Guerra dos Gibis (Companhia das Letras), de Gonçalo Junior, muitas foram as tentativas de se criar uma lei de reserva de mercado para os autores de quadrinhos no Brasil. A primeira delas surgiu em 1948, quando a Associação de Desenhistas do Rio de Janeiro, liderada por José Geraldo Barreto, tentou estabelecer uma cota de 50% para brasileiros nos gibis – inspirado numa lei criada pelo presidente argentino Juan Perón, mas que, garantem alguns estudiosos, jamais existiu.

Em 1952, a Associação de Desenhistas de São Paulo (Adesp) defendeu medida semelhante. A partir de 1953, dentre os três projetos que tramitavam no Congresso Nacional para censurar os quadrinhos estrangeiros – acusados de "desnacionalizantes" e deformadores da moral, destacava-se o do deputado Aarão Steinbruch, que aumentou o percentual para 66,33% de material brasileiro.

O tema pegou fogo em 1961, quando o presidente Jânio Quadros, nos seus sete meses incompletos de governo, não só adotou a bandeira dos quadrinhistas como preparou seu próprio projeto, por meio de seus assessores pessoais. Semanas antes de assiná-lo, quando a imprensa já dava como segura a medida, ele renunciou.

Finalmente, em setembro de 1963, o presidente João Goulart baixou o decreto de nacionalização, que ficou conhecido como "lei dos dois terços". Com o golpe militar de abril de 1964, os artistas não tiveram tempo para pressionar os deputados a regulamentarem a medida, para que a mesma entrasse em vigor a partir de janeiro de 1965.

Com os militares no poder, muitos artistas envolvidos no movimento de nacionalização sumiram do mercado. Temiam que fossem considerados subversivos e presos. Alguns se refugiaram na publicidade. Outros, não se soube mais do paradeiro. O terrorismo ideológico estabelecido pelo regime fez desaparecer qualquer discussão sobre a lei. Somente em 1978, com os ventos da democracia forçando a porta da ditadura, o tema voltou à pauta. Até 1984, com a abertura política, os artistas fizeram um lobby grande por sua aprovação, mas nada andou. E se passaram mais de vinte anos, até que o fantasma da obrigatoriedade volte a assombrar os editores. Se for levada a sério, a proposta ainda vai causar muita discussão. O que será necessário, claro. MT

See You, Space Cowboy!

Cowboy Bebop - 3, 2, 1, ... Let's Jam! – A série de TV

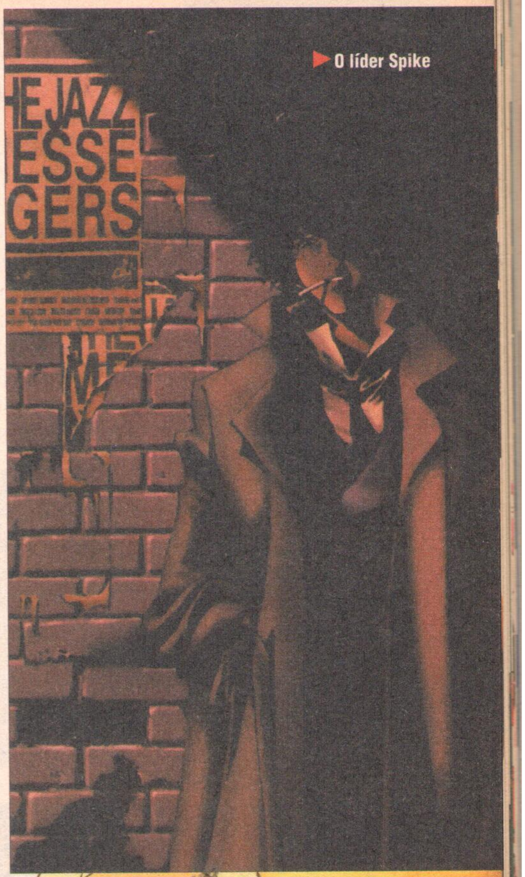
Por Paulo Lescaut

Shinichiro Watanabe sempre foi um visionário no mercado de animê. Com vasta experiência em cultura pop, tem como marca registrada influências e citações diversas a ícones do cinema e da música ocidental. Nos fins da década de 90, o estúdio Sunrise (de clássicos como Gundam) pediu ao já um tanto experiente diretor que apresentasse um projeto ambientado no espaço. Tiro e queda: Watanabe, que já tinha algumas idéias formuladas, foi agregando junto a sua equipe grandes temas e assim surgiu o mote central de Cowboy Bebop.

Cowboys e Jazz

No ano de 2071, as viagens espaciais são uma realidade. A Terra, assolada por chuvas de meteoritos, tornou-se inabitável para a maioria devido a um acidente meio século antes com o projeto "Gate", causador de uma grande explosão que fragmentou a Lua. Os sobreviventes buscaram a princípio abrigo no subsolo, e posteriormente juntaram-se aos mais abastados, imigrando em massa para outros planetas. Para concretizarem-se, as viagens interplanetárias demandariam tempo demais, o que foi sanado com a criação de megaportais, que tornaram viagens a anos-luz decorrerem em apenas algumas horas. Assim foi retomado o projeto "Gate", finalmente com êxito.

Num misto de raças e credos, tais sociedades futuristas estavam em ebulição, e a criminalidade se tornou uma constante. Por limitações óbvias, as unidades de polícia (ISSP) não conseguiam capturar os criminosos pelo espaço sideral e porquanto legalizaram os "caçadores de recompensa", aventureiros que faziam o trabalho sujo da polícia em troca de dinheiro. E assim surgiu a tripulação da nave Bebop, juntando os mais diversos tipos de tripulantes, a maioria de passado indefinido. Conheça agora cada um deles.

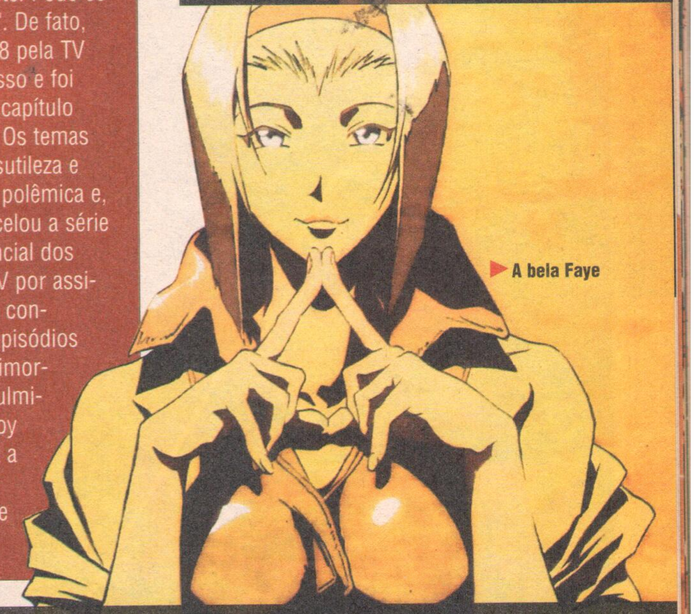


O líder Spike

Nos bastidores das Sessões

Para se entender o título da série, é necessário conhecer um pouco da história do Jazz: No século XIX, o povo negro dos Estados Unidos vivia uma situação de extrema segregação racial e, desse lamento, surgiram estilos musicais que autenticavam uma cultura tão rica, unindo a batida da música africana com a melodia européia. A princípio, os jazzistas tocavam "de ouvido", sem ler partituras (como os nossos sambistas), o que foi suplantado na década de 30 com o início do "swing", subgênero de tom formal, como os estilos europeus da época. O contraponto surgiu na década seguinte, com o "bebop", afinal. A regra era ser imprevisível, deixar de lado a padronização e resgatar a improvisação presente no início do Jazz. E essa é a idéia do título de Cowboy Bebop: subverter as diretrizes dominantes do animê; ser comercial sem duvidar da inteligência de seus espectadores.

As influências para a criação de Cowboy Bebop são um prato à parte no banquete sensorial que é a série. Apesar de haver centenas de exemplos de uso óbvio, e por vezes desnecessário de material ocidental em animações japonesas, a maestria de Watanabe manteve uma correta independência de estilos. E são várias as citações: filmes de faroeste; kung-fu; filmes policiais da década de 70, tudo dentro de uma atmosfera musical extremamente rica. Os estilos musicais, aliás, têm grande papel no contexto da série, desenvolvendo os enredos e pontuando as emoções de cada episódio. Os episódios são divididos em sessions, numa alusão às jam sessions do jazz, onde toca-se de improviso, sem ensaios. Não que os episódios sejam constituídos de improvisos – longe disso –, mas o elemento surpresa de cada um deles é sempre presente. Pode-se chamar Cowboy Bebop de "cult". De fato, quando a série foi exibida em 98 pela TV Tokyo, não obteve grande sucesso e foi tirada do ar no décimo terceiro capítulo (que, aliás, foi bastante dúbio). Os temas adultos, embora tratados com sutileza e inteligência, entraram em certa polêmica e, por fim, a emissora aberta cancelou a série na metade. Percebendo o potencial dos demais episódios, o canal de TV por assinatura japonês WOWWOW deu continuidade à exibição dos treze episódios restantes. O boca-a-boca foi primordial para a chegada ao ponto culminante, em 2001, quando Cowboy Bebop foi reconhecido em toda a sua plenitude. Sucesso de vendas, acabou ganhando um filme no mesmo ano.



A bela Faye

A música como personagem

Uma das grandes "sacadas" da série foi o modo como vários estilos musicais eram inseridos a cada episódio, tornando-se a música não apenas plano de fundo para ação, como coadjuvante. Os próprios títulos das "sessões" tinham conotação musical, como "Mushroom Samba" ("Samba do Cogumelo"), ou "Heavy Metal Queen" (trocadilho, "A Rainha do Heavy Metal"). Yoko Kanno, compositora da maior parte das músicas da série, foi uma das grandes revelações da produção do animê. Criou-se uma sinergia tão intensa entre sua música e as intenções do diretor que a trilha sonora, até hoje, é um fator preponderante na série. A musicista japonesa, que é autodidata (não cursou nenhuma faculdade de música), tem, porém, uma grande inteligência musical e é muito eclética. Compor todo tipo de canção, sem ter preferência por qualquer ritmo ou estilo musical, foi fundamental para a trilha sonora de Cowboy Bebop, de todos os gêneros e para todos os gostos.

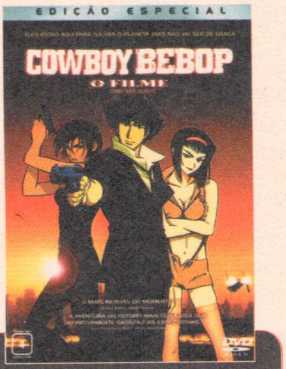
Kanno também esteve à frente de sua banda, os Seatbelts, criada especialmente para a produção musical da série. O nome, aliás, é um trocadilho: demonstra como os músicos usam "cintos de segurança" (em inglês: "seatbelts") para estarem seguros enquanto tocam em intensas jam sessions. Os intérpretes variavam, mas geralmente eram Mai Yamane e Steve Conte. Conte, junto com Tim Jensen manteve a parceria com Yoko Kanno em outras séries de animê. O grupo uniu-se novamente em 2004 para a criação da trilha do jogo de videogame baseado na franquia, a ser lançado este ano. ➤

Ficha de produção

Gênero: Ação
Ano de produção: 1998
Estúdio: Sunrise (de Gundam e InuYasha)
Autor: Hajime Yatate
Direção: Shinichiro Watanabe (de Samurai Champloo e Escaflowne)
Animação: Yoichi Ogami
Desenho: Toshihiro Kawamoto, Kimitoshi Yamano
Música: Yoko Kanno (de Escaflowne e Wolf's Rain)

E na terra do Samba...

Algumas pessoas não sabem, mas a série Cowboy Bebop já foi exibida e reprisada no Brasil. Aconteceu no canal Locomotion (exclusivo da DirecTv, atual Animax), até 2004, em horário nobre. Sofreu com os problemas do canal, como trocas de sinais de satélite e as malfadadas legendas eletrônicas (que mal apareciam durante os episódios). No México, a série ganhou uma (péssima) dublagem, o que não aconteceu por aqui. Todos os episódios foram mesmo exibidos em versão legendada.
Em 2004, a Columbia Tristar (Sony Pictures) lançou um DVD com o filme baseado na série e uma ótima dublagem em português, tema para mais à frente.



MINI MATÉRIA

Às portas do Céu - Cowboy Bebop: O Filme

No ano de 2001, Cowboy Bebop, devido ao já consagrado sucesso, ganhou um longa-metragem à altura da série original. Intitulado Cowboy Bebop: Tengoku no tobira, citação à música de Bob Dylan "Knockin' on the Heaven's Door". Apesar de ter sido realizado por conta de uma óbvia constatação comercial — os fãs da série queriam material novo —, novamente a produção surpreendeu seus espectadores. Com um roteiro enxuto, nada é gratuito no filme, e o trato a temas atualíssimos faz qualquer um esquecer-se de que está assistindo a uma animação, muito menos que esta se passa em Marte.

Curiosidades

- A moeda corrente no universo de CB é o woolong, e apesar de alguns especularem suposta paridade entre esta moeda e o iene atual (moeda japonesa), o mais plausível é que seus valores cheios de zeros (a recompensa de um milhão de woolongs, por exemplo, era considerada baixa pelos caçadores) se devem à alta inflação por qual passou a sociedade após tantas mudanças bruscas.
- As armas de Spike, Jet e Faye são respectivamente uma Jericho 941, uma Walther P99 e uma Glock 30.
- O nome do criador de Cowboy Bebop é Hajime Yatate, pseudônimo do estúdio de produção, Sunrise.
- Spike tem olhos bicolores, fato explicado durante a série.
- Uma das influências de Shinichiro Watanabe usadas em Cowboy Bebop é o animê da década de 70 Lupim III, já exibido na Locomotion com o título "Cliffhanger".
- Também há citações a filmes como "2001: Uma odisséia no espaço", "Alien: O 8º passageiro", "Jornada nas Estrelas" e "O Corvo".
- As histórias tinham tanto embasamento na realidade, que muitos episódios geraram controvérsia no Japão e, sobretudo, nos EUA, onde alguns deles tiveram a exibição temporariamente cancelada devido a fatos semelhantes ocorridos à época.
- Todos os títulos dos episódios possuem conotação musical, seja direta ou indiretamente.
- Há duas séries em mangá baseadas no universo de Cowboy Bebop: uma delas, lançada no Brasil em 6 edições pela Editora JBC.

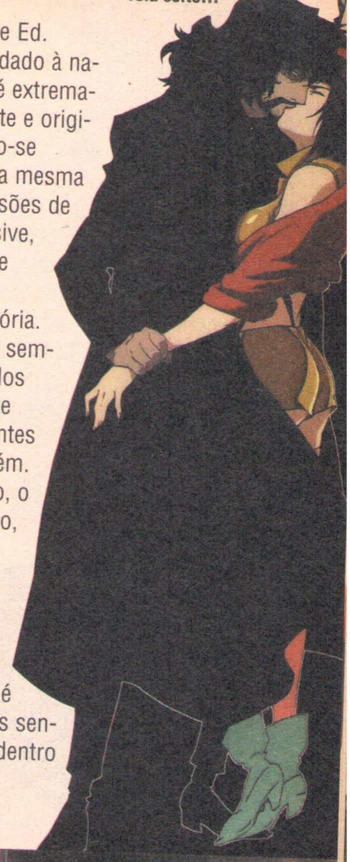
カウボーイビバップ
COWBOY BEBOP
1
Yutaka Nanten
カウボーイビバップ
COWBOY BEBOP
2
Yutaka Nanten

História

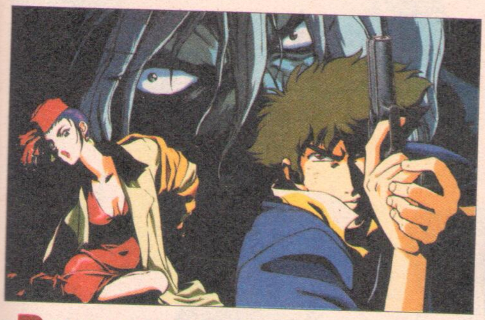
Spike e Jet estão mais na pindaíba do que nunca, comendo macarrão instantâneo em todas as refeições. Depois de buscarem recompensas em criminosos ainda muito amadores (e, conseqüentemente, de baixo valor para os cowboys), eles tomam conhecimento de uma recompensa que realmente vale a pena. Faye estava procurando por um hacker, que valia 5 milhões de woolongs, quando presencia a explosão de um caminhão, definida como ataque terrorista. Seguindo os movimentos do cartão de crédito usado por Lee Samson (o tal hacker), ela descobre que o autor do atentado chama-se Vicent Volaju, antigo combatente da Segunda Guerra de Titã, dado como morto. É revelado, ainda, que Lee possuía ligações com Vincent e a recompensa para quem capturasse este último era alta: 300 milhões de woolongs, o que atraiu a atenção de todos os caçadores de recompensas, inclusive a tripulação da nave Bebop. Paralelo a isso, Spike chega até Rashid, um vendedor marroquino de grãos, e consegue um vaso, com algo dentro. Depois de alguma investigação, descobre-se que os atentados e as perseguições militares aos culpados faziam parte de uma conspiração envolvendo nanomáquinas, onde nem tudo é o que parece. Junto a Electra, uma agente que é descartada da organização Cherious Medical – desenvolvedora das nanoarmas – Spike, vai atrás de Vicent, seja para obter explicações, seja para ganhar sua recompensa – e comer algo além de macarrão. A ação transcorre ininterruptamente até seu ápice, na noite de Halloween.

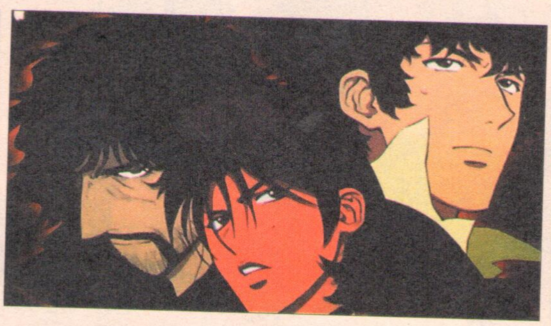
Mais sensorial do que nunca

O filme, sob a sempre competente direção de Watanabe, é uma reunião de tudo o que deu certo na série de animê e mais algumas coisas. A animação é extremamente realista, sólida e há referências a ícones da cultura pop e do capitalismo por todos os cenários, de placas a lugares históricos. Houve também muita pesquisa para retratarem-se as diferentes etnias e tipos que figuram pelo planeta Marte. Os perfis psicológicos dos personagens principais foram extremamente bem construídos e valem para todos aqueles que buscavam mais sobre as motivações de Spike Spiegel. Há também contrapostos interessantes no filme, como se Vicent fosse uma sombra de Spike, igualmente Electra de Faye, e Lee antagonista de Ed. O tratamento dado à nanotecnologia é extremamente relevante e original, abordando-se vários lados da mesma questão. As visões de Vincent, inclusive, formam a parte mais bonita e poética da história. A trilha sonora sempre excelente dos Seatbelts trouxe novas e excelentes canções, também. Aliando-se tudo, o micro e o macro, as músicas, as imagens e os sentimentos, podemos dizer que Cowboy Bebop: O Filme é a animação mais sensorial de todas dentro do universo de "Hajime Yatate".



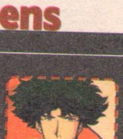
▶ O romance rola solto...





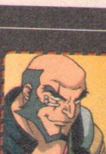
Personagens

Spike Spiegel



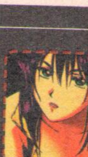
Caçador de recompensas marciano de 27 anos, Spike é mestre em Jeet Kune Do, sua arte marcial. Seu passado obscuro sugere um grande envolvimento com o mundo criminoso. Habilidoso com armas, constantemente põe a própria vida em risco, apesar de muitas vezes não haver necessidade para tal. Seu envolvimento amoroso do passado é um dos grandes mistérios da série. Atualmente, vive na penúria, sempre à procura de alguma grande recompensa. Sua nave favorita é a Swordfish II.

Jet Black



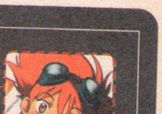
Caçador de recompensas de 36 anos, nasceu numa lua jupiteriana, e lá trabalhou por muito tempo como oficial da polícia de Ganimedes, onde era chamado de "Black Dog". Após um acidente que quase lhe tirou a vida, Jet decidiu usar um braço mecânico e atualmente caça criminosos com ajuda de antigos contatos na ISSP. Apesar da aparência truculenta, dedica-se às artes do bonsai, à leitura e à culinária (quando há ingredientes suficientes na nave Bebop). Sua nave preferida é a Hammer Head.

Faye Valentine



Antes fugitiva, Faye acaba tornando-se outra caçadora de recompensas. Foi capturada pela tripulação da Bebop quando já havia acumulado grande dívida, principalmente no jogo. Ela própria não se lembra de nada de seu passado, apenas de ter acordado certo dia em uma espécie de quarto de hospital. Parece ambiciosa e "pavio-curto", mas tem seus motivos e, durante a série, caminha em direção ao conhecimento de seu passado. Sua nave preferida é a Redtail.

Ed



De aparência e nome andróginos, Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV é seu nome completo. Gênio dos computadores, a garota que aparenta 13 anos, por muito tempo foi conhecida como o famoso hacker Radical Ed. É certamente a personagem mais divertida da série e seu conhecimento virtual geralmente se faz muito importante para a tripulação. Constantemente confundida com um garoto, Ed criou seu próprio computador portátil, o Tomato, e está sempre em companhia da mascote da Bebop, o cãozinho Ein. ➤

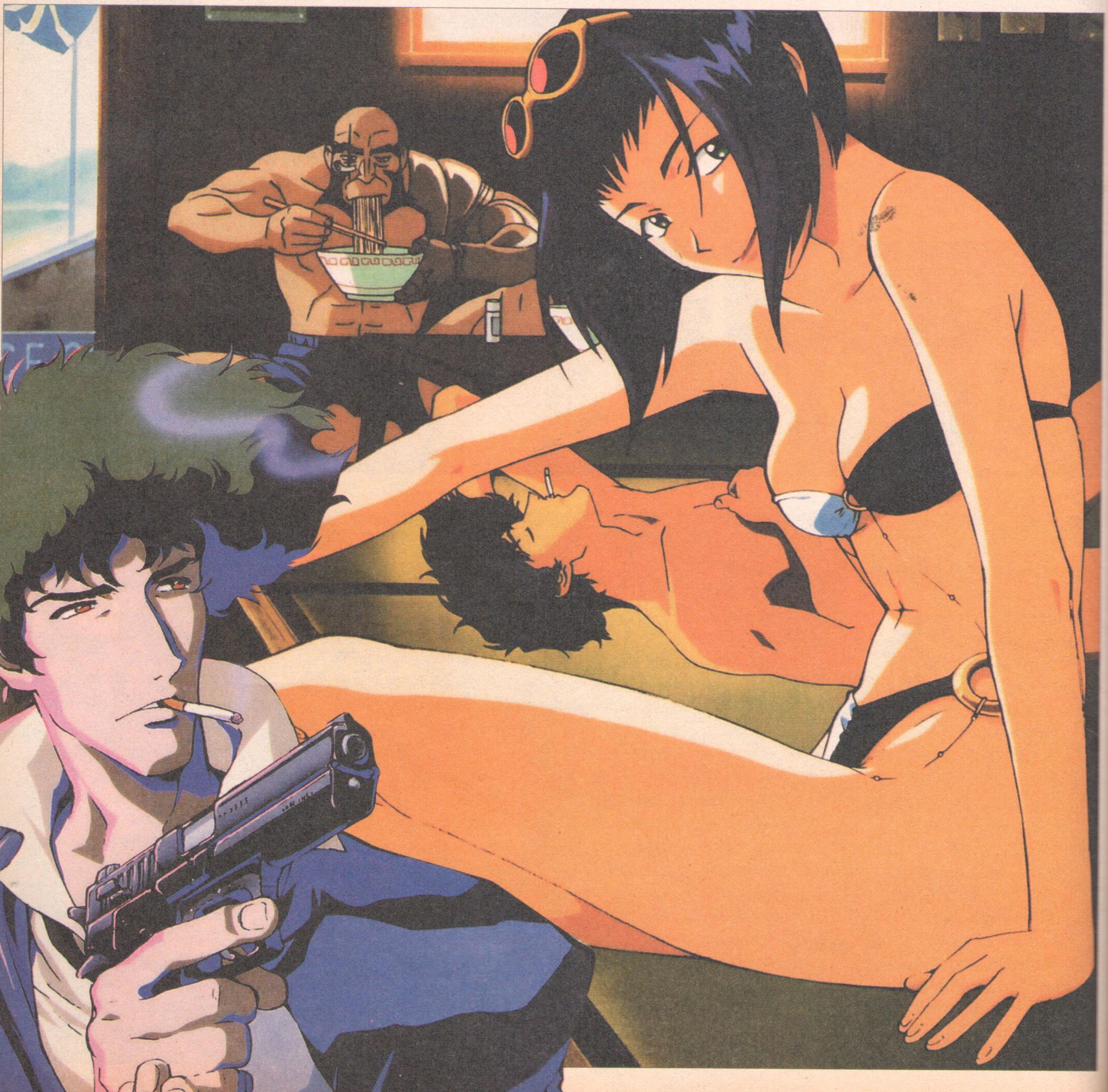
A "novela" do lançamento

O filme já era conhecido no Ocidente como Knockin' on the Heaven's Door, quando a Sony adquiriu os direitos para lançá-lo pelo selo Tristar Pictures. Para evitar possíveis problemas futuros com os direitos autorais da música de mesmo título, o distribuidor decidiu chamar o longa apenas de Cowboy Bebop: O Filme (The Movie, em inglês). Nos EUA, a estréia aconteceu em 2002, com censura restrita (apenas para maiores de 18 anos).

No Brasil, em 2003, a Columbia Tristar lançou o filme sem qualquer divulgação. Mais do que isso: havia apenas uma cópia da fita, que se revezava pelas salas de cinema dos grandes centros e, devido a isso, Cowboy Bebop: O Filme teve uma das piores "aberturas" – número de espectadores no primeiro fim-de-semana — da história do cinema brasileiro.

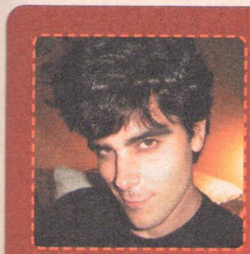
Mas os problemas não pararam por aí: naquele ano a empresa dava continuidade a uma política um tanto torta de lançamentos, segundo a qual títulos de "pouca expressão" (leia: "os que não possuem divulgação correta") deviam ter poucas cópias lançadas e estas padronizadas em todo o mundo. Isso queria dizer menus dos DVDs em inglês e ausência de dublagem em português. Além da questão mais óbvia (desconsideração com o público), poucos meses antes havia sido anunciado o elenco da dublagem já realizada, o que deixou muitos fãs entusiasmados. O trabalho, de fato, parecia ter sido feito com muito esmero e continha um elenco muito bem escolhido. Para piorar tudo, decidiram renomear o filme para "Esquadrão Bebop", o que foi o cúmulo.

Àquela altura já estava confirmado o lançamento do tal DVD padronizado, sem a dublagem, por parte da distribuidora de vídeo. Assim, o site Anime Pró lançou uma campanha pedindo a todos os leitores que concordavam com a inclusão da dublagem no DVD brasileiro que enviassem e-mails à Columbia. No fim, tudo deu certo com a confirmação da distribuidora, que voltou atrás, lançando o DVD realmente brasileiro no início de 2004. Os dubladores Guilherme Briggs (Spike) e Mauro Ramos (Jet) agradeceram aos leitores do site enviando um desenho à mão feito por eles de seus respectivos personagens.



Os Cowboys brasileiros

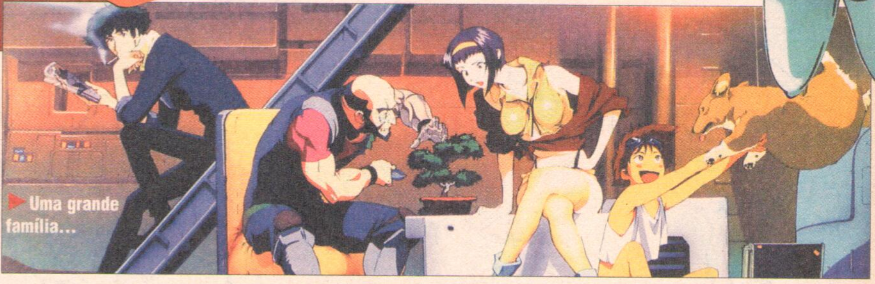
Em uma entrevista concedida a uma conceituada revista do gênero, o dublador Guilherme Briggs – à época, conhecido nos animês pelo personagem Mewtwo de Pokémon, mas que já havia dublado personagens de sucesso em outros gêneros –, relatou que um de seus grandes desejos era o de dublar Spike Spiegel, em Cowboy Bebop. Curiosamente, depois de testes, ele foi aprovado para a dublagem do protagonista, uma grata surpresa tanto para o dublador quanto para seus fãs. E, além dele, a versão brasileira trouxe outros grandes nomes em seu elenco. Infelizmente, a mixagem do áudio foi equivocada, causando desníveis altíssimos e disparidade entre música de fundo e diálogos. De qualquer forma, a direção de Miriam Ficher (nos estúdios da Cinevídeo/RJ) foi competentíssima, gerando um belo resultado.



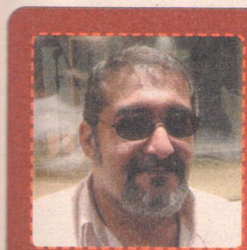
Spike Spiegel – Originalmente dublado por Koichi Yamadera, o personagem central de Cowboy Bebop coube ao exímio Guilherme Briggs, quem deu a Spike uma interpretação extremamente natural.

Interpretações autênticas, aliás, foram uma constante nessa dublagem, onde a imitação da atuação japonesa foi deixada de lado em benefício de uma versão brasileira como deve ser. Briggs soube traduzir para o português todas as intenções do protagonista, desde as mais leves e cômicas até as mais angustiantes. Além disso, auxiliou a diretora Miriam Ficher como fã de Cowboy Bebop que é, explicando as motivações dos personagens, pouco claras para os que não assistiram à série anteriormente. Inclusive, revisou o roteiro traduzido e solicitou a troca do termo "feijões" por "grãos", o que fazia muito mais sentido no contexto.

Além do Spike, Guilherme é conhecido por trabalhos como Freakazoid, Samurai Jack, Buzz Lightyear (em Toy Story), Cosmo (em Padrinhos Mágicos), Cara "Megas XLR" e Capitão Murphy (Sealab 2021).



Uma grande família...



Jet Black – Apesar de papel coadjuvante na ação do filme, a participação de seu dublador foi notável do início ao fim, num trabalho muito sensível. Sensibilidade, aliás, é uma das grandes características do personagem, e toda aquela tranqüilidade "zen" disfarçada com alguma ironia foi muito bem interpretada pelo excelente Mauro Ramos. Jet, realizado em japonês por Unsho Ishizuka, ganhou em simpatia e sutileza no Brasil. Verdadeiramente, uma escolha perfeita.

Mauro é conhecido por emprestar sua voz a personagens como Carl (em Aqua Teen), Pumbaa (em O Rei Leão) e Sulley (em Monstros S/A).

Faye Valentine – Ao contrário do que alguns podem pensar, Faye, dublada originalmente por Megumi Hayashibara, não é uma mulher sensual e resolvida, mas insegura e inconstante. A dubladora escolhida para o papel, Miriam Ficher, não poderia ter sido outra: ela soube captar cada sutileza da personagem, usar daquela lascívia contida sem fazê-la vulgar; fazer os chiliques de Faye sem cair no clichê. Um extraordinário trabalho.

Miriam Ficher, apesar de jovem, é muitíssimo experiente no mundo da dublagem. Dentre seus trabalhos, destacam-se Sangria (em Don Drácula), Botan (em YuYu Hakushô), Patamon (em Digimon); Lilica (em Tiny Toons), Vaca (em A Vaca e o Frango); e as atrizes Nicole Kidman, Angelina Jolie e Jodie Foster. ►

Ed – A garotinha mais doida do animê foi dublada no Japão por Aoi Tada, em seu primeiro trabalho. No Brasil, foi escolhida uma também jovem dubladora, porém já experiente: Luísa Palomanes. Se havia alguma insegurança quanto à interpretação que a dubladora dera à personagem (que é cheia de maneirismos e excentricidades), o trabalho conferido foi excelente, sanando qualquer possível ceticismo. Luísa seguiu todas as inflexões mais malucas de Ed, inclusive os "Nya", tão característicos. Luísa Palomanes já dublou diversas personagens, dentre elas Katara (em Avatar), Docinho (em As Meninas Super Poderosas), além da atriz Emma Watson.

Vincent Volaju – Vincent, no original feito por Norio Wakamoto, parece um arquétipo de Jack O'Lantern, personagem da mitologia celta que vendera a alma ao diabo. Seu dublador, Ricardo Schnetzer, soube captar com maestria cada propósito de Vincent, fazendo-o sussurrar nas horas certas e usando um tom de voz relativamente baixo, mas gelado e fúnebre. Um trabalho excepcional de um grande dublador, o qual interpretou seu personagem como ele era: um homem vivo que já morrera.

Schnetzer tem longa experiência em dublagem, presente no elenco de centenas de produções, em grandes personagens. Dentre eles, destacam-se Hank (de Caverna do Dragão), Brak (de Space Ghost – Costa a Costa) e os atores Al Pacino e Tom Cruise, entre outros.

E ainda:

Electra Ovirowa – Carla Pompillio

Lee Samson – Oberdan Júnior

Rashid – Samir Murad

Touro Contente – Domício Costa

Antônio – José Santacruz

Carlos – Mário Monjardim

Jobim – Isaac Schneider

Hoffman – Júlio Chaves

Shadkins – Clécio Souto

Judy – Dilma Machado

Punch – José Luís Barbeito

Bob – Jorge Vasconcellos

O filme foi a última animação lançada da franquia, e foi tão bem realizado que só fez aumentar o gosto de "quero mais" dos fãs. Já a série merecia uma exibição mais abrangente e uma versão em português.

A qualidade do lançamento por parte da Columbia deixou a desejar, principalmente no que diz respeito à mixagem do áudio em português (merecia um 5.1), e da imagem, extremamente granulada em algumas cenas. Ainda assim, o DVD é recomendadíssimo não apenas para fãs da série, como para todos os que gostam de cinema.

E tem mais!

Se você quiser saber mais sobre a série e os dubladores, ler fichas dos episódios e da produção de Cowboy Bebop, além de, claro, obter novidades sempre atualizadas a respeito do mundo do animê, entre agora no site: www.animepro.com.br. Mas, ainda não acabou: na página 82 você confere uma entrevista superespecial com o dublador do Spike, Guilherme Briggs!

Curso de
Baixo
60 MINUTOS
DVD
VIDEO
19,90
Curso de
Baixo
DVD
VIDEO
* Conheça a produção deste fascinante instrumento
* Aprenda os conceitos básicos na videoaula superexplicativa
* Imperdível canja musical
upo Gorgonzola
Curso de
Baixo
DVD

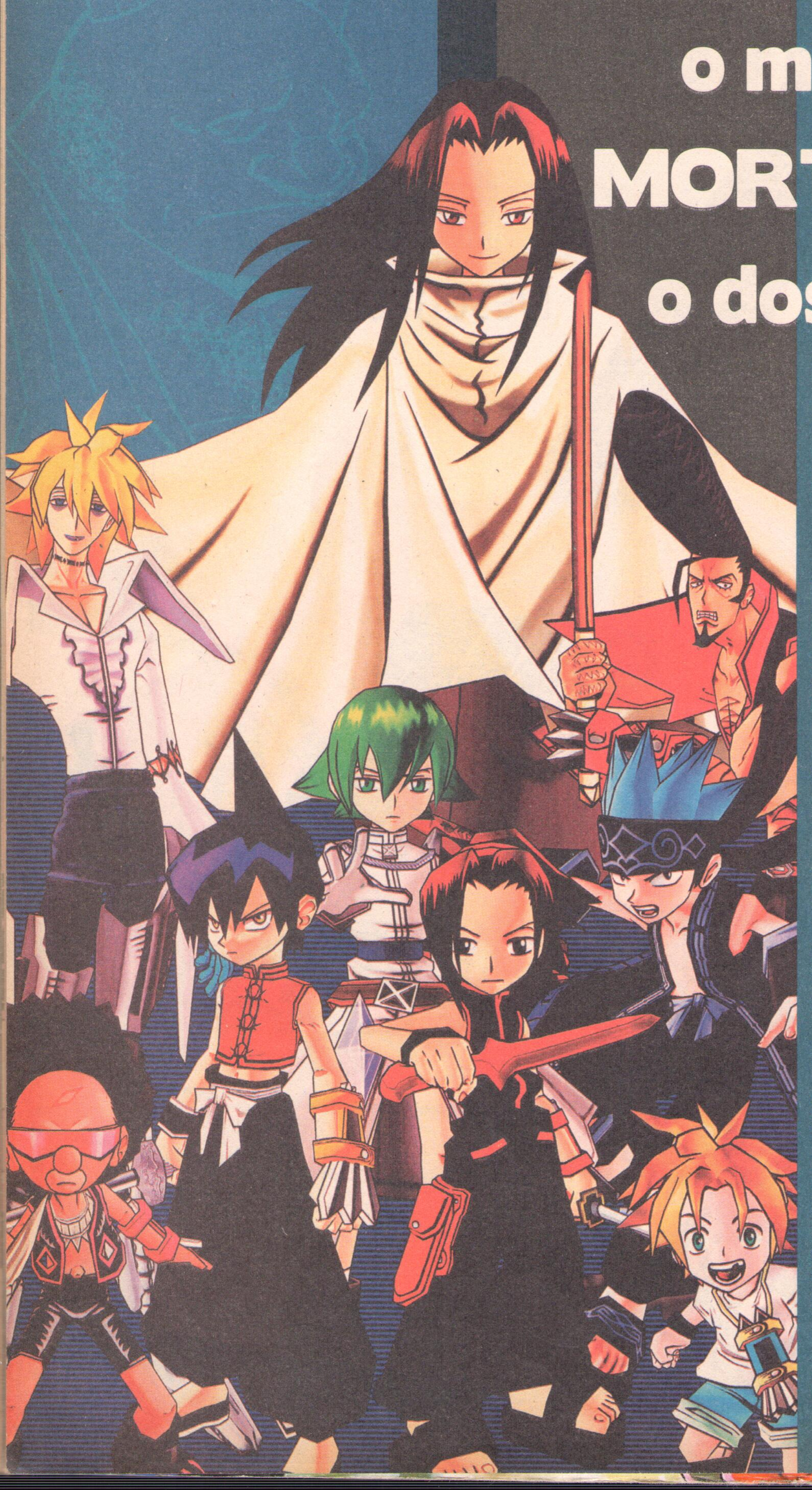
Curso de
contra-baixo
em DVD

Desenvolva seu talento!

escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA
escaLa

Aqueles que ligam o mundo dos MORTOS com o dos VIVOS!



Grande sucesso no Brasil, Shaman King mescla elementos bem populares – e polêmicos – numa história pra lá de envolvente!

Por André O. M. Rodrigues

No mundo moderno de hoje, as pessoas não dão mais atenção para a alma, e para o lado espiritual da vida. Porém, há ainda aqueles que mantêm os costumes místicos de nossos antepassados. Tais pessoas são conhecidas como Shamans, sendo eles a ponte que liga o mundo dos vivos e o dos mortos. Eles não apenas podem ver e conversar com fantasmas, mas também conseguem usar das habilidades e forças dos mortos e dos espíritos da natureza como se fossem seus poderes. Nessa época conturbada, se realiza um torneio entre os Shamans. Um torneio para decidir o melhor entre os Shamans, aquele que poderá se tornar o Rei Shaman e ser o salvador que mudará esta era.

Esse é o pano de fundo para a história de Shaman King. Lançado em 1998, no Japão, nas páginas da tradicional revista Shounen Jump, esse mangá de Hiroyuki Takei, que já trabalhou como assistente de Nobuhiro Watsuki, autor de Rurouni Kenshin (Samurai X), seguiu o caminho da maioria dos mangás de sucesso e logo ganhou a sua versão em animê. Ele começou a chamar a atenção aqui no Brasil quando estreou no canal pago Fox Kids (atual Jetix). A versão animada, já exibida na íntegra pelo canal, fez sucesso e acabou colaborando para que em julho de 2003 a Editora JBC trouxesse o mangá de Shaman King para o Brasil.

O início

A história começa com Manta Oyamada, um garoto normal que, ao voltar da escola, certa vez pegou um atalho em um cemitério e encontrou um garoto... que podia conversar com os fantasmas! Passado o susto que teve com a cena, Manta descobre que o menino é o mais novo aluno de sua classe. Seu nome é Yoh Asakura, e revela ser um Shaman. Segundo o "compacto" dicionário de Manta, Shaman é uma pessoa que pode se comunicar com os mortos, servindo assim como uma ligação entre o mundo dos vivos e o dos mortos. Yoh conta que veio para a cidade como parte de seu treinamento como Shaman, e também para procurar seu espírito guardião, o fantasma que será seu companheiro e ajudante. Os dois conhecem Amidamaru, o fantasma de um samurai de 600 anos atrás, o qual se torna o espírito guardião de Yoh. Manta vai criando uma grande amizade com Yoh, e assim começa a narrar as aventuras de seu amigo Shaman.

E surge o primeiro rival

Não demora muito para Yoh encontrar seu primeiro desafio. Chega à cidade Tao Ren, um Shaman da tradicional família Tao. Incorporar seu espírito guardião é uma das habilidades que os Shamans têm, e Ren usa desse poder para lutar junto com seu espírito guardião, o antigo guerreiro chinês Bason e, assim, desafiar Yoh. Ren foi criado com muita disciplina e rigidez por sua família, e por isso enxerga o mundo de maneira completamente diferente de Yoh, o que os torna rivais implacáveis. Mesmo após o primeiro confronto, os dois estão sempre se enfrentando, porém com o tempo, eles criam uma grande amizade. Mas, antes disso, Ren traz uma notícia com sua chegada à cidade: está se aproximando o próximo Shaman Fight!

Shaman Fight em Tóquio

Várias culturas e religiões acreditam na existência de um Deus. Para os Shamans, trata-se do Grande Espírito, uma entidade formada por milhares de almas. É a partir dele que toda alma é criada, e é para junto dele que todo espírito vai após a morte. Existe também a figura do chamado Salvador, o Messias, que guia a humanidade para sua salvação. Já para os Shamans, tal pessoa é conhecida como Shaman King. O Rei Shaman é o mais poderoso de todos os Shamans, e se junta ao grande espírito para guiar a Terra. De tempos em tempos, os mais poderosos Shamans do planeta se reúnem no local mais conturbado de sua era para decidir o próximo Shaman King, por meio de um torneio conhecido como Shaman Fight.

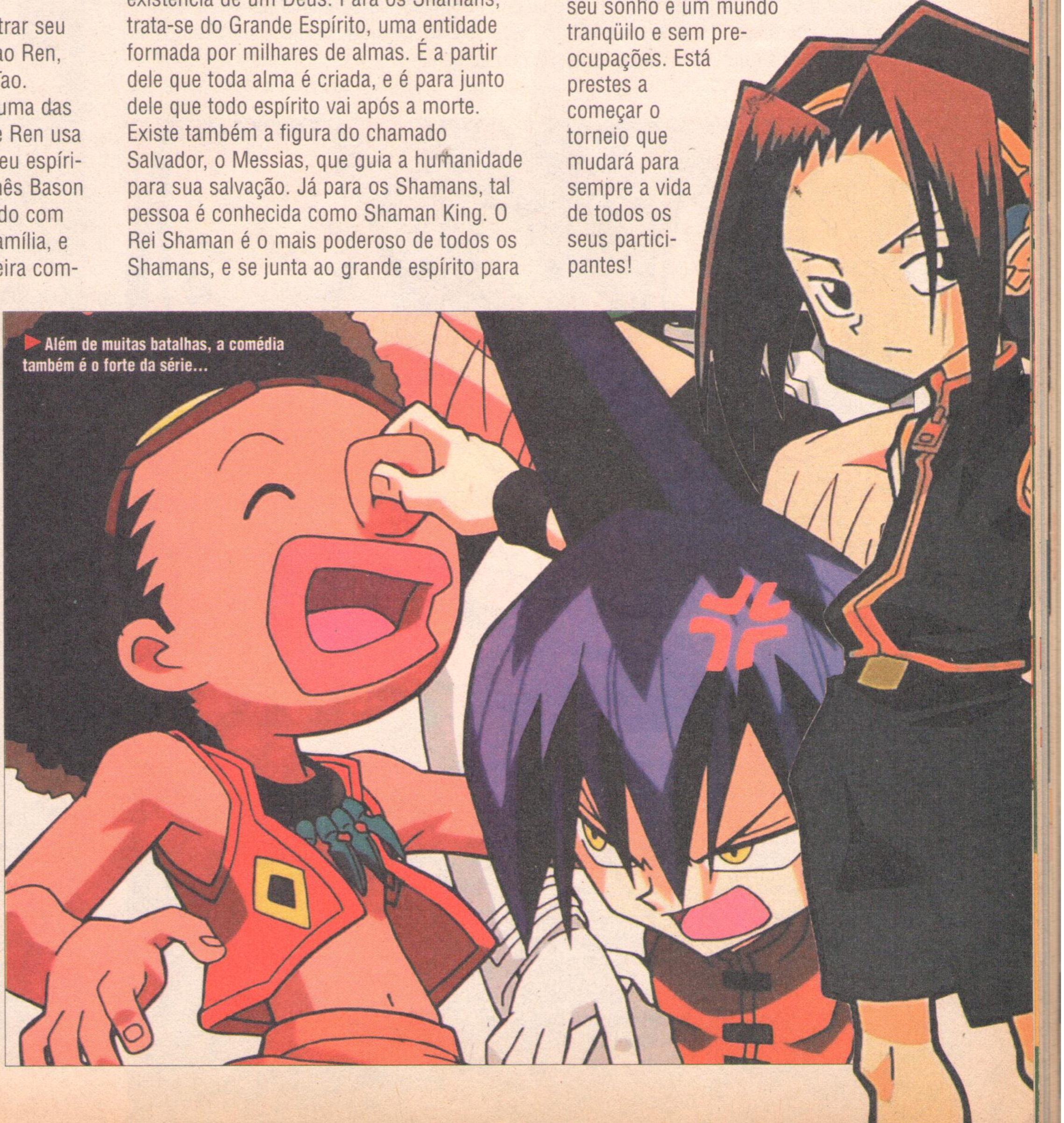
E, nos dias de hoje, esse torneio está para se repetir, juntando em Tóquio centenas de pessoas, cada uma com um sonho que espera realizar caso se torne o grande vencedor. Entre eles, está Yoh Asakura, e seu sonho é um mundo tranqüilo e sem preocupações. Está prestes a começar o torneio que mudará para sempre a vida de todos os seus participantes!

Músicas

O animê de Shaman King rendeu, além de alguns álbuns e OSTs, duas aberturas e dois encerramentos, sendo todas cantadas por Megumi Hayashibara, cantora famosa por músicas para animês, como Slayers e Love Hina. Além disso, ela dubla Anna, a noiva de Yoh. Na primeira temporada, a abertura e o encerramento são, respectivamente, "Over Soul" e "Trust You", enquanto que na segunda temporada são Northern Lights e Omokage. Megumi canta "Brave Heart", música de fundo bastante presente na série. Na versão brasileira, todas essas canções foram adaptadas e interpretadas por artistas brasileiros. Por fim, no último episódio da série animada, ao invés do tradicional encerramento, temos um clipe especial com o epílogo dos personagens, com a música "Tamashii Kasanete", cantada por Satou Yuuko, a dubladora de Yoh Asakura na versão japonesa.

Incorporação

Um dos poderes dos Shamans é o poder da Incorporação. Com ela, o Shaman "coloca" em seu corpo um espírito e, com isso, ele adquire as habilidades que o espírito tinha quando era vivo. Nesse estado, a alma do Shaman e de seu espírito ficam juntas no mesmo corpo, o que pode gerar alguns conflitos e atrasos de comunicação internos, deixando o corpo um pouco mais devagar e fraco. Existe também a incorporação máxima, uma técnica superior onde ambos os espíritos têm sincronia total, eliminando assim os problemas da incorporação tradicional, deixando o Shaman mais ágil e poderoso. ►



► Além de muitas batalhas, a comédia também é o forte da série...

Hao, o supremo onmyouji

Yoh entra no Shaman King e passa por várias provas. Nelas, faz novos inimigos, novos amigos, fortalece seus poderes de Shaman, aprende várias e valiosas lições e amadurece. Assim, Yoh conhece mais sobre a história de sua família.

O clã Asakura foi formado por uma pessoa conhecida como Hao. Ele foi o único Shaman que conseguiu controlar os cinco elementos e se tornou o supremo Onmyouji (algo como "mestre do Ying Yang", praticante da doutrina do Onmyoujutsu). Então, ele obteve a posse de um dos cinco poderosíssimos espíritos elementares, o espírito de fogo. O problema é que ele tinha apenas um objetivo: exterminar todas as pessoas que não fossem Shamans, construindo assim o Shaman Kingdom. Hao foi obtendo cada vez mais poder, até que ficou impossível impedi-lo. Um dos antepassados de Yoh, Asakura Yohken, sacrificou a vida para detê-lo. Todavia, Hao era tão poderoso que conseguiu ressuscitar nos dias de hoje. Prevendo isso, toda a família Asakura se mobilizou para encontrar uma forma de derrotar de uma vez por todas seu próprio fundador, depositando as esperanças em seu jovem descendente: Yoh. Porém, o poder do renascido Hao é tão grande que ultrapassa os limites da imaginação, e todas as previsões apontam para 100% de chance de ele se tornar o próximo Shaman King. Será que Yoh e seus companheiros encontrarão alguma maneira de deter os planos de Hao? Para saber, só mesmo acompanhando Shaman King até o final!

Energia Oracular

É o tipo de energia usada pelos Shamans para criar o Over Soul. Ela se manifesta a partir da força de vontade do Shaman, sendo uma força muito mais emocional do que simplesmente uma energia física, pois esta depende do estado de espírito da pessoa. A melhor maneira de aumentar a energia oracular é renascer. Para isso, os Shamans podem tentar entrar em estados próximos à morte e voltar a viver, ou até mesmo morrer e ser trazidos de volta à vida por algum Shaman que possua tal habilidade.

Tribo dos Patches

Tribo de índios norte-americanos que organizam o Shaman Fight. Eles se comunicam com o Grande Espírito, e administram o torneio de acordo com suas mensagens.

O Oráculo

Acessório entregue a todos os participantes do Shaman Fight. Apesar de ser uma peça de artesanato Patche é um aparelho High Tech com múltiplas funções. Ele anuncia aos participantes as informações que eles precisam saber, como local e data de suas próximas lutas e avisos sobre o torneio, como se fosse um pager. Além disso, o Oráculo possui funções especiais secretas como, por exemplo, medir a energia Oracular dos concorrentes, a energia consumida por seus Over Souls (OVP) e a força de seus espíritos (GP).

Over Soul

O Over Soul é a principal técnica de combate dos Shamans. Diferentemente da Incorporação, nele o Shaman coloca a alma de seu espírito guardião em um meio intermediário e, assim, consumindo sua energia Oracular, ele cria uma materialização do Espírito na Terra, podendo-a usar como arma. O formato do Over Soul depende, além da técnica do Shaman, das lembranças do espírito sobre sua forma original. Dessa forma, espíritos humanos são mais difíceis de ser usados para Over Soul, pois lembram muito bem de suas formas originais, a não ser que ele consiga abrir mão de seu ego para tomar outras formas. Durante o Shaman Fight, toda a luta gira em torno dos Over Souls, sendo utilizado das mais diversas formas possível. Só existem três maneiras de um Over Soul se quebrar: derrotando-o com outro Over Soul, esgotando-se a energia oracular do Shaman que o criou; e destruindo-se o meio intermediário utilizado.

***OBS.: Na versão brasileira do animê, o Over Soul é chamado de Grande Espírito.**

Os personagens

Yoh Asakura

Descendente de uma família de Shamans, seu único desejo é de não fazer nada o resto da vida. Para conseguir isso, ele deve se transformar no Shaman King. Mas não vai ser fácil, já que ele terá de derrotar outros Shamans que também têm o mesmo objetivo. Dotado de grandes poderes espirituais, ele acaba se tornando um garoto diferente dos demais, e isso o afasta dos outros, tornando-o um garoto solitário. Ele tem em seus poucos amigos tudo o que precisa e fará de tudo por eles. Seu espírito guardião é o Amidamaru, um espadachim muito poderoso que, diz a lenda, matou mais de cem pessoas no passado.

Manta

Um garoto anão, muito menor que outros garotos da sua idade. Apesar disso, tem um considerável poder espiritual, mas, diferente de todos os outros, não tem a mínima intenção de se transformar em um Shaman. Assim como Yoh, tem grandes dificuldades em fazer amizades, mas viu no garoto um grande amigo, que passou a seguir para todos os lugares, a toda hora.

Ana

Uma garota bruxa, que teve seu futuro comprometido em um casamento arranjado pela sua família. E o seu noivo é ninguém menos que Yoh. Ela é tão preguiçosa quanto Yoh e também deseja uma vida fácil, por isso ela quer que seu marido seja o Shaman King. Sendo assim, ela pega muito no pé de Yoh, forçando-o a treinar pesado para conseguir o título que deseja. Mas, na verdade, a maior parte do tempo Ana está forçando Yoh a agir como um escravo, fazendo os serviços de casa, entre outras coisas.

Ryu

Ryu era o líder de uma gangue de arruaceiros, mas, depois de ser derrotado por Yoh, decidiu seguir os passos do garoto e se tornar um Shaman, sendo o discípulo de Yoh. Conta com o bandido Lagartixa como espírito guardião e detém boa habilidade com espadas.

Tao Ren

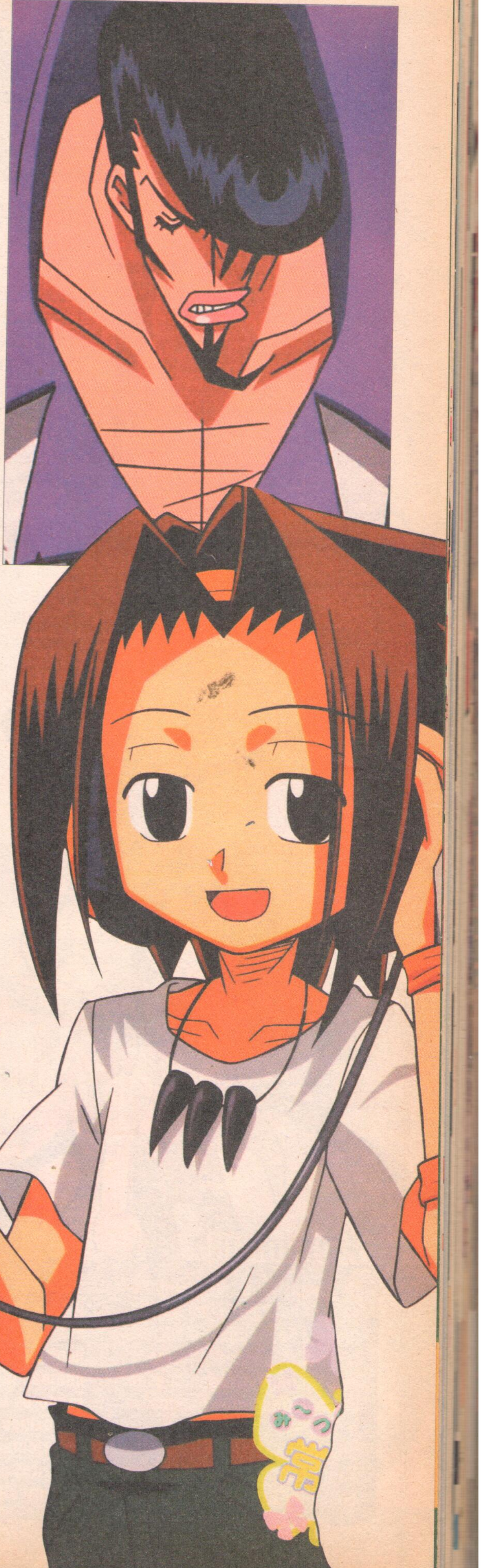
Um Shaman que tem velhos assuntos de família a tratar e quer se tornar um Shaman King para poder dominar o Japão e se vingar de todos. Seu espírito guardião é Bason, que lhe dá grandes habilidades com a lança.

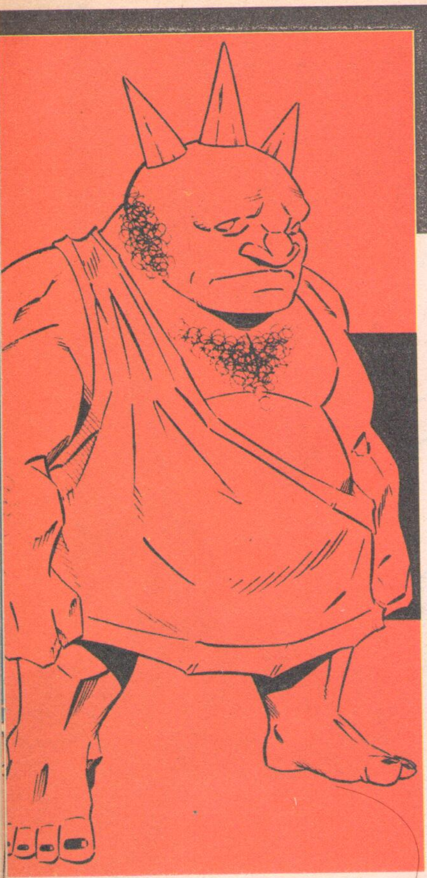
Horo Horo

Um xamã que se perdeu na cidade grande e acaba tendo de morar com Yoh. Usando os seres chamados Kororo como guardiões, deseja se tornar o Shaman King para proteger esses seres, moradores das florestas.

Fausto VIII

É um dos vilões da trama. Um médico no passado, que viu a trágica morte da mulher por uma doença que ele não pôde curar. Para tentar trazer uma mulher de volta ao mundo dos vivos, ele se torna um Shaman, em busca do poder do Shaman King. Seu espírito guardião é o da própria mulher, que confia nas habilidades de seu marido. Fausto tem o poder de utilizar magia negra, um segredo antigo de sua família. ➤





Espíritos Naturais e de classe divina

Os espíritos naturais são todos os espíritos não humanos que existem. Por não serem humanos, eles não ficam presos as suas formas, e assim têm liberdade para se modificar. Assim, são mais versáteis e úteis para ser usados em Over Souls.

Animê X Mangá

Inicialmente, o mangá e o animê seguem basicamente contando a mesma história. Há algumas diferenças sutis entre os dois, mas nada que faça muita diferença. Porém, por volta da segunda etapa do Shaman Fight, quando todos os seus participantes são enviados para os Estados Unidos e recebem a missão de encontrar a aldeia Patche, as histórias passam a divergir completamente. Até uma certa parte, a história do animê tem suas fundamentações no mangá. Depois disso, ele cria situações inteiramente novas para conduzir ao fim "prematuro" da série, pois acontece muito antes do final da publicação do mangá, e deixa as coisas "no ar". Tanto que o Shaman Fight é interrompido sem um ganhador. Além disso, o animê deixa de explorar detalhes como partes do passado de alguns personagens, pois tais explicações só foram dadas posteriormente no mangá. Por sua vez, o mangá continuou de forma mais coesa, mas sua publicação terminou em meados de 2004 no Japão e, aparentemente, sem uma conclusão à trama.

▶ Capas da edição brasileira...

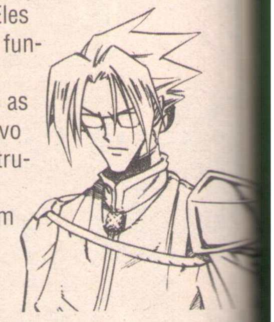
Shaman King
39
Hiroyuki Takei
Shaman King
11
Hiroyuki Takei

As 3 Facções do Shaman Fight

Durante a segunda fase, Chocolove avisa a Yoh e seus amigos que a maioria dos participantes estão se juntando em três grandes grupos, e que muito provavelmente o novo Shaman King seria o líder de uma desses grupos. São eles:

HAO E SEUS SEGUIDORES: o poderoso Hao vem preparando seu retorno à Terra há séculos. Ele reuniu vários aliados antes mesmo de renascer, tanto que eles o protegeram no período entre seu renascimento até ele crescer mais uma vez.

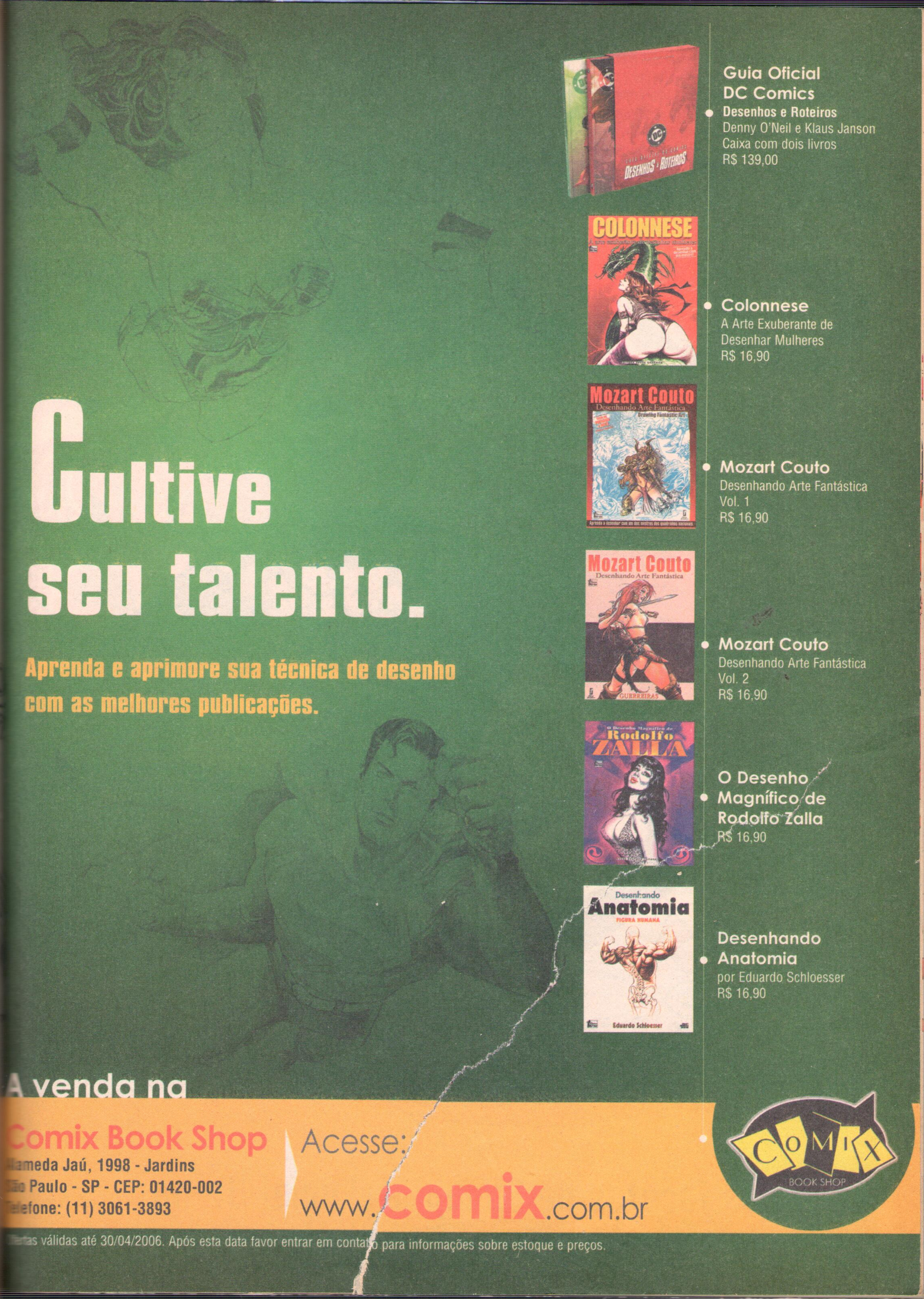
X-LAWS: é um grupo formado por pessoas que tiveram suas famílias, seus amigos, enfim, suas vidas destruídas por Hao. Eles seguem a figura mística de Iron Maiden Jane, a menina sagrada, e são liderados por Marco, uma pessoa rígida que prega a disciplina acima de tudo. Eles acreditam que o fundamental para a humanidade são as leis, e seu objetivo máximo é a destruição de Hao. Todavia, a origem dos X-Laws guarda muitos segredos.



GRUPO DOS GANDHARA: Liderada por Sati, a misteriosa terceira grande força do Shaman King demora para revelar seus verdadeiros objetivos. Eles sempre procuram uma posição neutra, e seguem uma filosofia budista. Eles detêm a habilidade de ressuscitar mortos, e com isso acabam dando grandes contribuições para Yoh e seus amigos. O misterioso grupo ainda tem muito a revelar...

Xamanismo

Os Xamãs (sim, na realidade se escreve com "x" no português; no mangá, se escreve "shaman", pois essa forma vem do inglês) são uma espécie de curandeiros ligados à natureza.
Segundo a Wikipédia, "O Xamã é o sacerdote ou sacerdotisa do xamanismo que entra em transe durante os rituais, manifestando poderes sobrenaturais e invocando espíritos da natureza, chamando-os a si e incorporando-os em si. Esse contato em êxtase permite a recepção de orientações e ajudas dos espíritos para resolver ou superar situações que desafiem as pessoas e seus grupos sociais."
A palavra Xamã veio da tribo siberiana dos Tugus, porém se encontram Xamãs nas mais variadas culturas ao redor do mundo. Hiroyuki Takei, ao conceder sua obra, pegou a essência do xamanismo e adicionou elementos de várias culturas para criar o mundo de Shaman King, onde também podemos encontrar um pouco de filosofia, sendo que Takei exprime em seu trabalho um pouco de sua visão de mundo, sem dispensar, é claro, a ação, as batalhas e os clichês clássicos de toda boa série do estilo Shounen. ■NT


DESENHOS & ROTEIROS
COLONNESE
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Drawing Fantastic Art
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
GUERREIRAS
O Desenho Magnífico de
Rodolfo
ZALLA
Desenhando
Anatomia
FIGURA HUMANA
Eduardo Schloesser

Cultive seu talento.

Aprenda e aprimore sua técnica de desenho com as melhores publicações.

- **Guia Oficial DC Comics**
  Desenhos e Roteiros
  Denny O'Neil e Klaus Janson
  Caixa com dois livros
  R$ 139,00
- **Colonnese**
  A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
  R$ 16,90
- **Mozart Couto**
  Desenhando Arte Fantástica
  Vol. 1
  R$ 16,90
- **Mozart Couto**
  Desenhando Arte Fantástica
  Vol. 2
  R$ 16,90
- **O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla**
  R$ 16,90
- **Desenhando Anatomia**
  por Eduardo Schloesser
  R$ 16,90

A venda na

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998 - Jardins
São Paulo - SP - CEP: 01420-002
Telefone: (11) 3061-3893

Acesse:
www.comix.com.br

COMIX BOOK SHOP

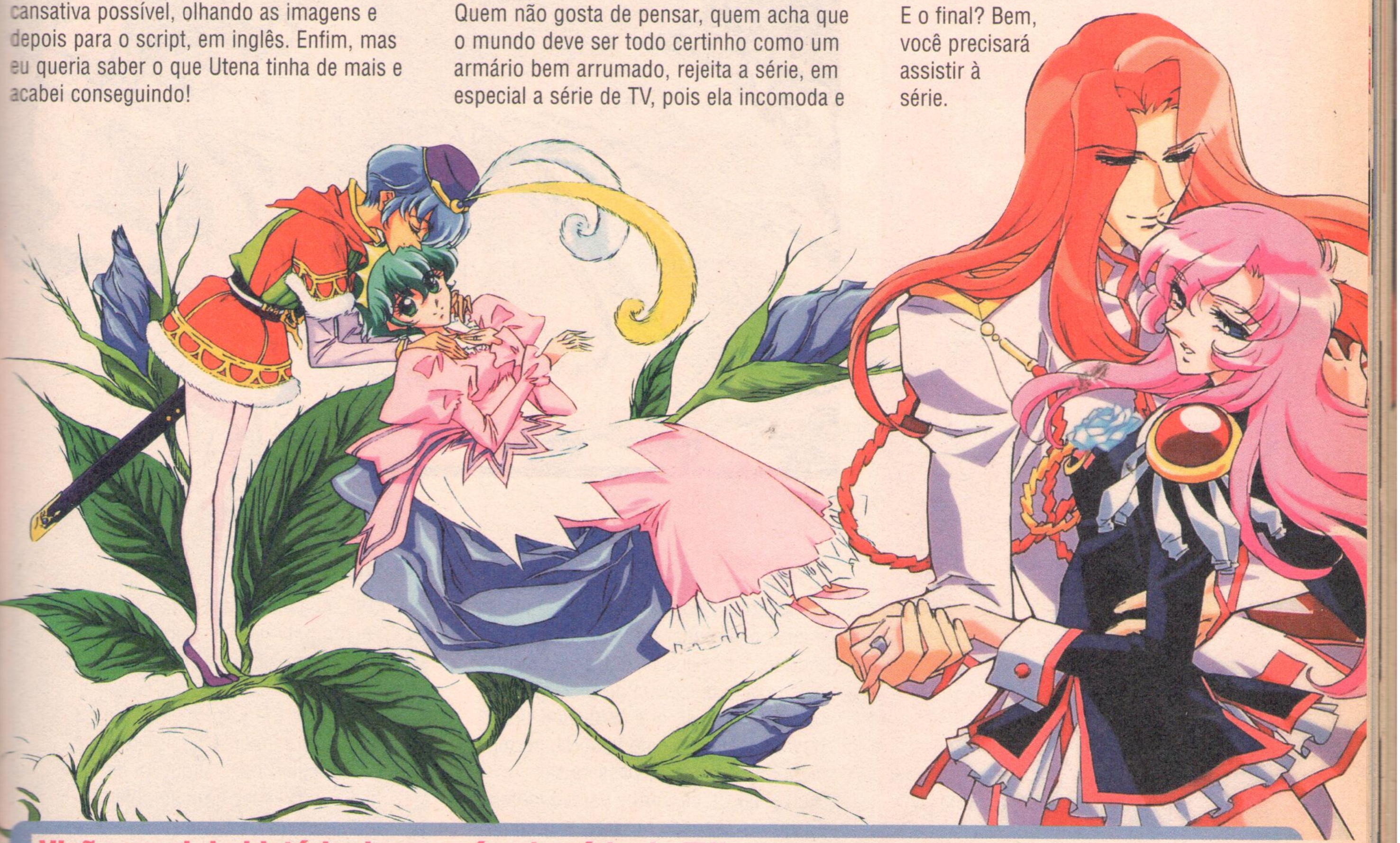
Ofertas válidas até 30/04/2006. Após esta data favor entrar em contato para informações sobre estoque e preços.

A revolução já COMEÇOU

As várias facetas de Shoujo Kakumei Utena

Por Valéria Fernand

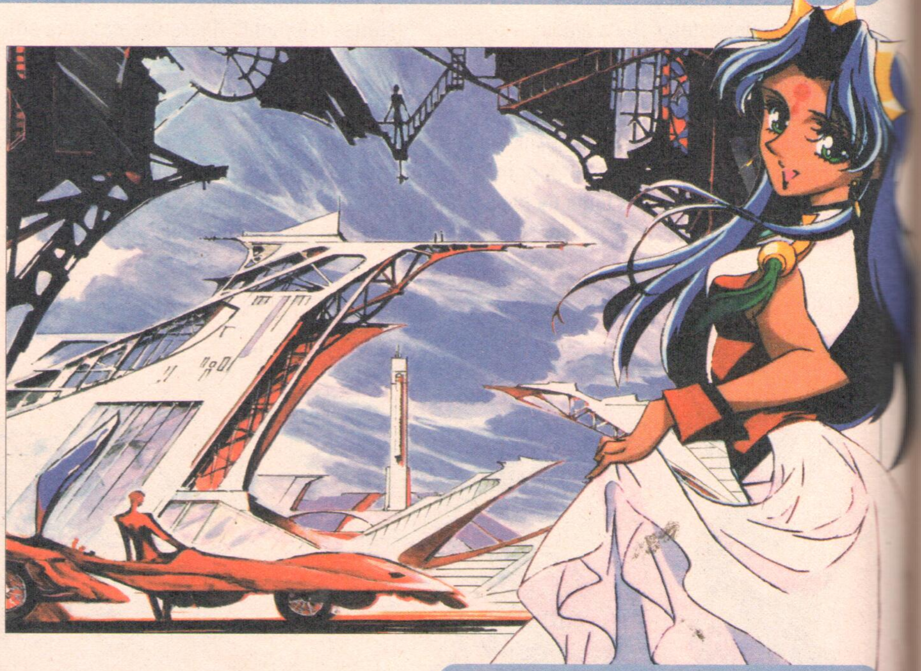
A primeira vez que ouvi falar de Utena foi em 1998, numa edição antiga da Anime>DO. A chamada para uma matéria futura me deixou curiosa, pois falava que Utena era uma série polêmica e que seguia o estilo francês da Rosa de Versalhes, clássico dos anos 70. Mas como não entraram em maiores detalhes a respeito desse tal estilo francês e, tampouco a matéria prometida saiu, tive de buscar outras fontes, mas isso demorou um pouco, pois eram tempos pré-internet para mim.
Depois de algum esforço, e da ajuda de amigos, pude assistir a toda a série e acabei comprando o mangá, também, em japonês. A leitura foi feita da forma mais cansativa possível, olhando as imagens e depois para o script, em inglês. Enfim, mas eu queria saber o que Utena tinha de mais e acabei conseguindo!
Depois de ver o movie, tenho condições de montar um quadro mais completo do que pode ser chamado de Shoujo Kakumei Utena. Posso dizer sem errar que cada parte da obra - mangá, animê, movie, mangá do movie - é um trabalho diferenciado e que a história apresenta vários matizes, não deixando espaço para uma única interpretação dos fatos. Esse caráter pós-moderno do universo de Utena é um dos fatores que faz com que a série seja tão interessante para mim. Tenho quatro séries, quatro histórias realmente diferentes em uma só! Não me lembro de outro exemplo semelhante para citar.
Mas Utena não é para todos os gostos. Quem não gosta de pensar, quem acha que o mundo deve ser todo certinho como um armário bem arrumado, rejeita a série, em especial a série de TV, pois ela incomoda e toca em questões muito sérias, mesmo que o tom seja de comédia. Fala-se de incesto, manipulação dos sentimentos alheios, homossexualismo, do peso dos papéis de gênero, de repressão sexual, de complexo de inferioridade e ciúmes doentios. Se eu tivesse que escolher a melhor parte da série de TV de Utena, eu ficaria com o arco da Rosa Negra, onde adolescentes com problemas emocionais são manipulados e levados a duelar com Utena. Se a heroína for derrotada, Anthy, a noiva da Rosa, será morta. No decorrer dos episódios, acabamos descobrindo que os próprios manipuladores estão sendo manipulados, usados de maneira cruel...
E o final? Bem, você precisará assistir à série.



Visão geral da história do mangá e da série de TV!

Utena Tenjou fica órfã aos seis anos e deseja morrer, mas é salva por um misterioso príncipe que lhe dá um anel em forma de rosa e lhe pede que se mantenha nobre para que possa reencontrá-lo. Ele lhe dá um anel com o selo da rosa e, depois disso, desaparece. O que Utena faz? Fica sentadinha esperando o seu príncipe voltar? Não, nada disso! Decide ela mesma se tornar um príncipe. No colégio, ela veste um uniforme masculino estilizado, para horror dos professores, e se comporta sempre de forma destemida e galante. Resultado? As meninas suspiram por ela... E os meninos, também.
Já na adolescência, depois de receber uma série de estranhos cartões postais que formavam um quebra-cabeça, descobre que talvez o seu príncipe esteja esperando por ela na Academia Ohtori. Chegando lá, ela começa a entrar em contato com personagens estranhas: Touga, um playboy que se sente fascinado por ela, mas é a pessoa mais manipuladora do mundo; Juri, bela, inteligente, fascinante, mas totalmente cética em relação ao mundo e ao amor; Nanami, a garota esnobe e autoritária que só tem olhos para o irmão, Touga; Saionji, um sujeito extremamente passional e violento, e que é facilmente enredado por seu melhor amigo, Touga... A lista seria imensa! E se perceberam, falei demais em Touga, o presidente do conselho de alunos. Metendo o nariz onde não é chamada – coisa que se torna muito comum – nossa Utena defende uma menina que estava sendo maltratada por seu "namorado", Saionji. Como resultado, Saionji a confunde com um duelista, por causa do anel com o selo da rosa usado por todos aqueles que desejam "o poder de revolucionar o mundo". Ela acaba lutando com o rapaz e, por incrível que pareça, vence o terceiro melhor espadachim da escola. Mal sabia Utena que esse incidente mudaria sua vida e que como resultado ela receberia o poder de Dios - entidade que se apossa dela quando duela. Ah! E ainda existe o prêmio: ela seria guardiã e possuidora da noiva Rosa... A partir de então, a submissa Anthy Himemyia vai morar com ela, no mesmo quarto. ►

Por causa de Anthy, Utena acaba sendo desafiada para vários duelos consecutivos. Sua vitória garante a posse de Anthy, a quem ela deseja proteger, só que um mundo novo começa a se revelar para a moça, um mundo no qual nada é o que parece ser! O que seria o poder de "revolucionar o mundo" que os duelistas parecem buscar? E quem seria Dios, a entidade que se apossa dela? E por que a noiva da Rosa, Anthy, é tão maltratada por todos? Nesse mundo estranho, Utena parece ser uma das poucas pessoas totalmente inocentes e, com o tempo, percebe que Anthy esconde muita coisa. O primeiro dos mistérios de Anthy a serem desvelados é a existência de seu irmão, Akio. Esse irmão termina por fascinar e seduzir Utena, ao mesmo tempo em que manipula a todos e mantém um romance secreto com a própria irmã. Conforme Utena se apaixona, vai perdendo sua força, tornando-se uma caricatura da feminilidade romântica, ficando mais e mais vulnerável. Seria o irmão de Anthy, Akio, o príncipe de tantos anos atrás? Dificilmente, pois o príncipe pediu que ela se mantivesse nobre e Akio quer corrompê-la. Afinal, ela só seria vitoriosa se mantivesse nobre, mas e se Utena falhar? Quem irá "Revolucionar o Mundo"?

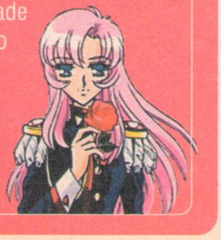


As PERSONAGENS tendo por base a série de TV

(COM ALGUNS SPOILERS)

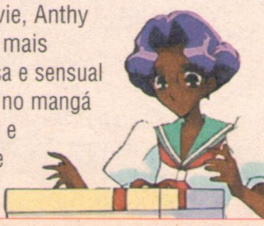
Tenjou Utena

Menina órfã de 14 anos tem como objetivo na vida reencontrar o príncipe que a salvou na infância. Para isso, ela luta para se manter digna, como ele havia pedido. Utena se recusa a se comportar como as meninas "normais" de sua idade, ou seja, ela é absolutamente tomboy e se recusa a vestir uniforme. Ela quer ser forte e corajosa como seu príncipe, e seu jeito cool acaba arrancando suspiros de rapazes e moças. Já estudando na Academia Ohtori, ela defende Himemiya Anthy do seu "namorado", Saionji. A partir daí, sem querer, ela acaba se envolvendo nos ciclos de duelos pela posse da "rosa", Anthy. Quando luta com a espada tirada de dentro de Anthy, Utena é possuída pelo espírito de Dios, que lhe concede suas capacidades de duelista. Com o tempo, entretanto, ela mesma desenvolve habilidade com a espada, o que será fundamental em alguns momentos da história.
Sua melhor amiga é Wakaba e, com o tempo, ela acaba ganhando o respeito e a amizade de outras pessoas, como Miki e Juri. Utena tem a mesma personalidade em qualquer versão da história. Quem muda são as personagens que giram em torno dela.



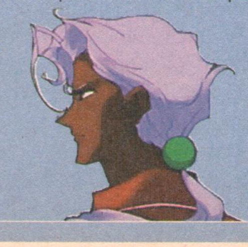
Himemiya Anthy

A misteriosa "rosa", centro da rede de duelos pelo poder de revolucionar o mundo. É por sua posse, ou melhor, pela posse da espada de Dios que ela traz dentro de si, que os duelos são travados. No início da história, pertencia a Saionji, depois passa a ser "noiva" de Utena. Anthy parece inofensiva, mas esconde terríveis segredos, mantendo um caso com seu irmão Akio e, possivelmente, usando magia contra seus desafetos, como Nanami, a terrível irmã de Touga. A moça está presa ao ciclo dos duelos como um castigo por ter traído, por ciúme, seu irmão Dios (*a face bondosa de Akio*). Também irá trair Utena por causa de Akio, mas terá a oportunidade de se redimir depois do sacrifício de Utena. No movie e no mangá do movie, Anthy parece mais perigosa e sensual do que no mangá original e na série de TV.



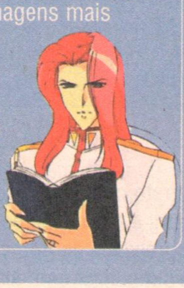
Ohtori Akio

O grande vilão da história é a face corrompida de Dios. No animê, é Akio quem salva Utena e a atrai até a Academia para que ela se torne sua noiva. Ele é ao mesmo tempo viril e sexualmente dúbio, sendo a personagem mais sedutora da história. É capaz de manipular a todos, inclusive Utena, que fica fascinada por ele. Ohtori, o sobrenome que usa, é emprestado de sua noiva, a insegura Kanae, filha do reitor da Academia. Akio, graças ao noivado, tem o cargo de sub-reitor. Ele mantém um caso com sua irmã, Anthy, a quem pune por ter traído Dios. O vilão é o responsável por toda a dinâmica dos duelos. Apesar de não aparecer no início da história, é ele quem controla os passos e ações de outros personagens.



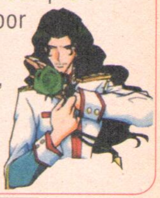
Kiryu Touga

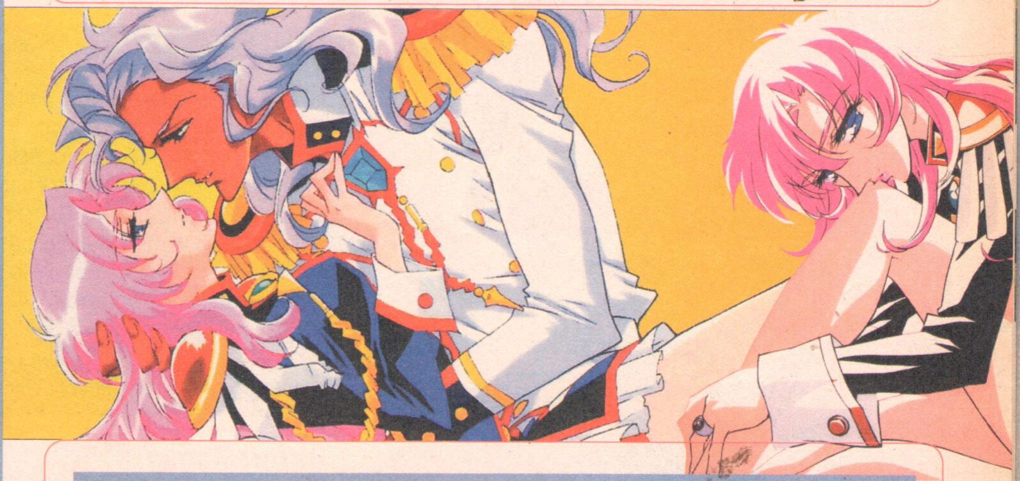
Presidente do corpo de alunos, é o playboy da história. Rico, bonito, grande espadachim, sempre está cercado de meninas. Manipulador ao extremo, não se importa em ser cruel nem com a própria irmã, Nanami, nem com o melhor amigo, Saionji. Sempre desejando o "poder de revolucionar o mundo", ele não se importa em passar por cima de tudo e de todos. No mangá, depois que é derrotado por Utena, Touga se torna um bom moço. Já no animê, apesar de apaixonado por Utena, ele a trai e a entrega nas mãos de Akio. Enfim, essa figura não tem escrúpulos nem faz concessões às pessoas. É tão mau-caráter que chega a surpreender até o próprio Akio. Mesmo sendo desprezível, Touga é uma das personagens mais interessantes e fascinantes do animê; o mesmo vale para o movie e para o mangá, por motivos diferentes, claro.



Saionji Kyoichi

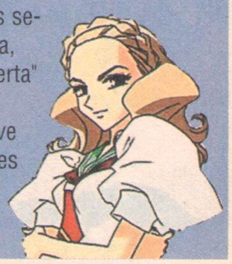
Vice-presidente do corpo de alunos, é o melhor amigo de Touga. No início da história, ele é o "noivo" de Anthy. Passional, violento e um pouco ridículo, Saionji maltrata a pobre garota e acaba atraindo a atenção de Utena. Depois que perde a "noiva" e "o poder de revolucionar o mundo", tenta desesperadamente recuperá-la e, por transgredir as regras dos duelos, perde todos os seus privilégios. Apesar dos pesares, Saionji mostra em alguns momentos que realmente ama Anthy, só não sabe como se expressar. No mangá, Saionji é um personagem cômico e não perigosa; no movie, ele é subaproveitado e mais parece um psicótico totalmente alucinado. Independente de qual seja o Saionji, ele sempre é manipulado por Akio, por Touga, e, até, talvez, pela própria Anthy.





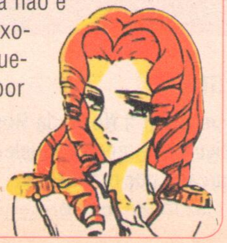
Kiryu Nanami

Bela, rica e arrogante, Nanami tem 13 anos e é irmã de Touga. Apaixonadíssima pelo irmão, Nanami é capaz das piores maldades para afastar qualquer garota dele. Por isso mesmo irá perseguir Anthy, pois todos desejam possuí-la. Quando descobre o interesse do irmão por Utena, se volta também contra ela. Ela tem três apaixonados que a perseguem, e três meninas que são suas bajuladoras, além de Tsuwabuki, um menino do primário que caiu de amores por ela e é feito de capacho. Responsável por alguns dos momentos mais cômicos e também dramáticos da série, Nanami sofre com as pequenas bruxarias secretas de Anthy. Fora isso, Touga é terrivelmente cruel com ela, fazendo-a acreditar que ambos não são irmãos. Essa "descoberta" faz com que Nanami caia em desgraça na escola e perca seus privilégios. Legal é que ela não leva desaforo pra casa e resolve tudo no braço. Seus duelos com Utena estão entre os melhores da série. Mesmo não sendo membro do conselho de estudantes, Nanami substitui o irmão, quando esse fica doente.



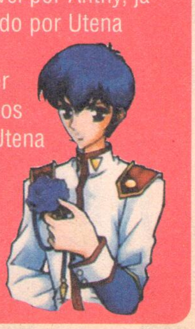
Arisugawa Juri

Elegante, inteligente e linda, Juri é admirada por todos. Membro do conselho de estudantes e presidente do clube de esgrima, a moça de 16 anos é cercada de honras e privilégios. No entanto, ela guarda um segredo que a fez perder a fé no amor e nos sonhos. Ao conhecer Utena, ela se sente ferida por seu otimismo e bom humor. Quando as duas duelam, Juri deseja mais ridicularizar Utena e sua crença no "poder de revolucionar o mundo". Com o tempo, descobrimos a razão da amargura de Juri na figura de outra aluna, Shiori, que reaparece na escola. A personalidade da Juri do mangá é bem diferente daquela do animê, principalmente porque nos quadrinhos a moça não é lésbica, e sim apaixonada por Touga, duelando com Utena por simples ciúme... o que venhamos e convenhamos é um desperdício.



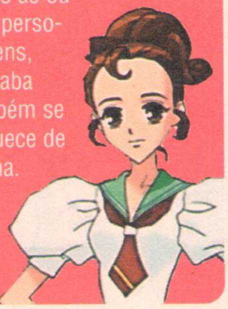
Kaoru Miki

Garoto gênio de 13 anos, é o mais jovem membro do conselho de estudantes. Sempre gentil e educado, mas muito frágil e até ingênuo, ele acaba sendo sempre vítima dos deboches de Touga (*que até tenta seduzi-lo*) e das tiranias de Nanami. Mas esses dois são problemas menores para o menino que tem uma irmã gêmea, Kozue, psicopata sempre pronta a arranjar problemas e se meter em confusões. No animê, Miki alimenta um amor impossível por Anthy, já no mangá ele é apaixonado por Utena chegando até a beijá-la. Independente de qualquer coisa, ele é um dos poucos amigos de verdade que Utena tem. No animê, o garoto tem uma mania irritante de contar o tempo e para isso usa sempre um cronômetro. ➤



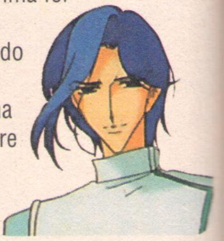
Shinohara Wakaba

Melhor amiga de Utena, é uma das personagens mais leves e ingênuas da série. É para defender sua honra que Utena aceita o duelo com Saionji, já que Wakaba é apaixonada por ele e se torna alvo de chacota da escola por causa do desprezo do rapaz. No início, tem ciúmes de Anthy, mas depois acaba descobrindo que o lugar que ocupa no coração de Utena está garantido. Quando Utena perde para Touga e cai em depressão é Wakaba que a traz de volta à realidade. No ciclo da Rosa Negra, acaba sendo cooptada por Mikage graças à sua mágoa por causa do amor não correspondido. Depois de duelar e perder para Utena, volta ao normal. No final da série, assim como as outras personagens, Wakaba também se esquece de Utena.



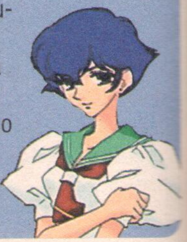
Ruka Tsuchiya

Antigo capitão do clube de esgrima, teve de se afastar da escola por motivos de saúde. Quando era aluno da Academia Ohtori, formou um triângulo amoroso com Shiori e Juri, por quem é apaixonado. Foi durante muito tempo o noivo da Rosa e presidente do conselho de alunos (*a informação é dada no mangá*) e Touga tem muita inveja dele. Tudo o que Juri sabe de esgrima foi ele quem lhe ensinou. Ao retornar à escola, se envolve de novo no ciclo de duelos. Não parece, entretanto, interessado no "poder de revolucionar o mundo", mas em salvar Juri. Ruka falha e morre. No mangá, sua aparição se dá em uma gaiden e ele tem um destino menos trágico, pois não morre e ainda consegue que Juri admita seu amor por ele. Na minha opinião, ele merecia mais espaço na série. Afinal, daria tudo para vê-lo vencer Touga em um duelo.



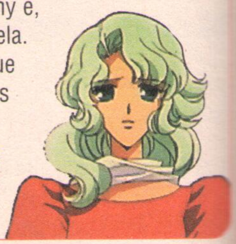
Kaoru Kozue

A bela e desequilibrada irmã de Miki. Quando crianças, os dois costumavam tocar piano juntos, mas quando Miki fica doente, Kozue pára de tocar porque sabia que seu talento musical era muito inferior ao do irmão. Kozue é mimada e nutre uma paixão doentia por Miki. No animê, ela costuma dar em cima de vários sujeitos, e cai na lábia de Akio e Touga. Fora isso, tem muito ciúme de Anthy, pois ela é uma boa pianista e seu irmão é apaixonado por ela. Como Miki vive atrás da "coisa brilhante", alguém que seja seu par como pianista, que se perdeu. Ela teme que essa pessoa possa ser a Noiva da Rosa. No ciclo da Rosa Negra, é enredada por Mikage e se torna uma duelista, enfrentando Utena.



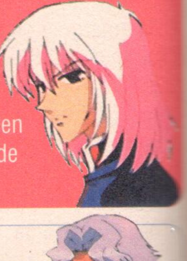
Ohtori Kanae

Noiva de Akio. É por causa desse contrato que o vilão consegue um cargo de poder na escola. Extremamente insegura e dominada pela mãe, só tem olhos para Akio. Sente-se incomodada pela presença de Anthy e, mesmo se esforçando, não consegue simpatizar com ela. Kanae não percebe as vilanias do noivo, nem vê que ele a trai com todo rabo-de-saia ou par de calças que aparece, inclusive sua própria mãe. É mais uma que termina sendo convencida a se tornar uma duelista negra. Seu objetivo? Eliminar Anthy, a Noiva da Rosa. Kanae não aparece no mangá.



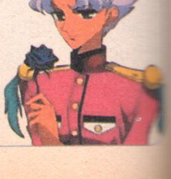
Mikage Souji

Misterioso presidente da Sociedade da Rosa Negra, mora no Nemuro Hall. É ele quem convoca os duelistas que enfrentaram Utena com o objetivo de matar a Noiva da Rosa. Na verdade, Mikage foi enganado por Akio, assim como todos os outros personagens da história. 50 anos antes, o jovem gênio Nemuro (Mikage) se apaixona por Chida Mamiya, um menino que sofria de uma doença terminal. Mikage quer o poder de revolucionar o mundo para salvar o seu amado. Mas o rapaz morre, assim como todos os jovens membros da Sociedade da Rosa Negra, e Mikage é enganado por um falso Mamiya (Anthy). Mikage vive uma ilusão e ao ser derrotado por Utena desaparece sem deixar rastro. No mangá, aparece em um gaiden no volume #5. Mikage é uma espécie de reflexo invertido de Utena.

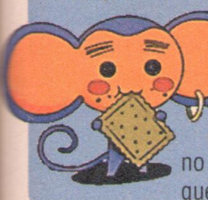


Chida Mamiya

É o amado de Mikage, que deseja se tornar a Noiva da Rosa. Mais tarde, descobrimos que Mamiya, pelo menos aquele que vemos no animê, é Anthy disfarçada por ordens de Akio. O verdadeiro Mamiya morreu faz muito tempo.

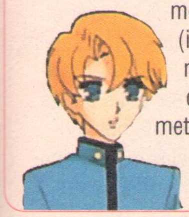


Chu Chu



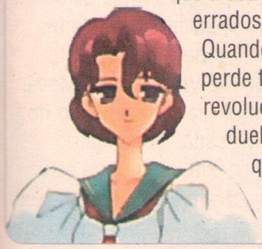
Mistura de rato com macaco (*pelo menos, eu acho*), é o mascote de Anthy. Chu Chu detesta Saionji e é responsável por algumas das tiradas cômicas da história. Apesar de ser um bichinho, parece ter muito mais conhecimento do andamento da história do que muitas personagens. Aparece tanto no animê quanto no mangá. No mangá é um dos poucos que não se esquecem de Utena quando ela desaparece.

Tsuwabuki Mitsuru



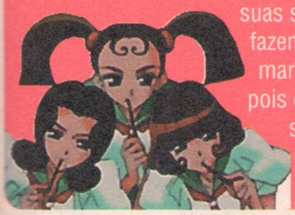
Menino do primário que se apaixona por Nanami, que o transforma em seu escravo. O objetivo de Tsuwabuki é proteger a monstrinha como se fosse seu oniisama (irmão mais velho), sempre fracassa, mas nunca desiste. Sua frustração o transforma em duelista da Rosa Negra. Geralmente, quando Nanami se mete em alguma encrenca, Tsuwabuki também está metido nela. Sua função na história geralmente é cômica. Assim como Nanami, não aparece no mangá nem no movie.

Takatsuki Shiori



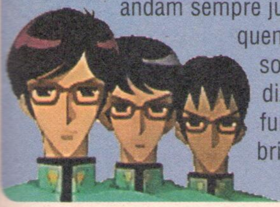
Menina invejosa e manipuladora que retorna à Academia depois de passar uns tempos fora. Sua presença é uma tortura para Juri. Shiori deseja tudo o que Juri tem, principalmente o amor de Ruka. Mal sabe ela que a sua interpretação dos sentimentos da "amiga" estão errados, pois Juri não ama o rapaz, mas a própria Shiori. Quando descobre os reais sentimentos de Juri não perde tempo em atormentá-la. Shiori deseja o poder de revolucionar o mundo e não hesita em se tornar uma duelista da Rosa Negra. Também toma parte na história quando Ruka retorna. Enfim, ela é uma peste, talvez da mesma raça que a Sae de Peach Girl. No movie, seu papel é fundamental para o andamento da história.

Sonoda Keiko, Wakiya Aiko e Oose Yuuko



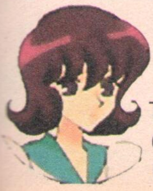
Trio de meninas que sempre seguem Nanami. Agem como suas serviçais, mas depois ficamos sabendo que fazem isso para ficar perto de Touga. Keiko, a de maria-chiquinha, é a única que recebe mais atenção, pois é execrada por Nanami quando esta descobre sua paixão por Touga. Abandonada por todos, sua frustração e tristeza acabam por qualificá-la para ser uma duelista da Rosa Regra.

Suzuki, Yamada e Tanaka



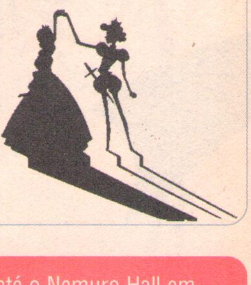
Três garotos que veneram e seguem Nanami. Falam ao mesmo tempo, andam sempre juntos, são muito parecidos. Não me pergunte quem é quem porque eu não sei. Aliás, eles têm sobrenomes muito comuns no Japão, daí pode-se dizer que eles são uns "zero à esquerda". Sua função é sempre cômica, mesmo nas fases sombrias de Nanami. Ela e seus seguidores fornecem os momentos mais engraçados da série de TV.

Hozumi Mari



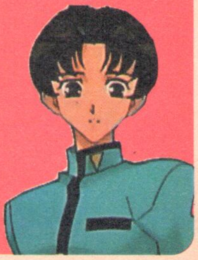
Melhor amiga de Tsuwabuki, faz rápida aparição no animê. Tenta fazer com que o amigo perceba quem Nanami é de verdade. Apesar da pouca idade, é uma das personagens mais maduras da história.

As Meninas Sombra

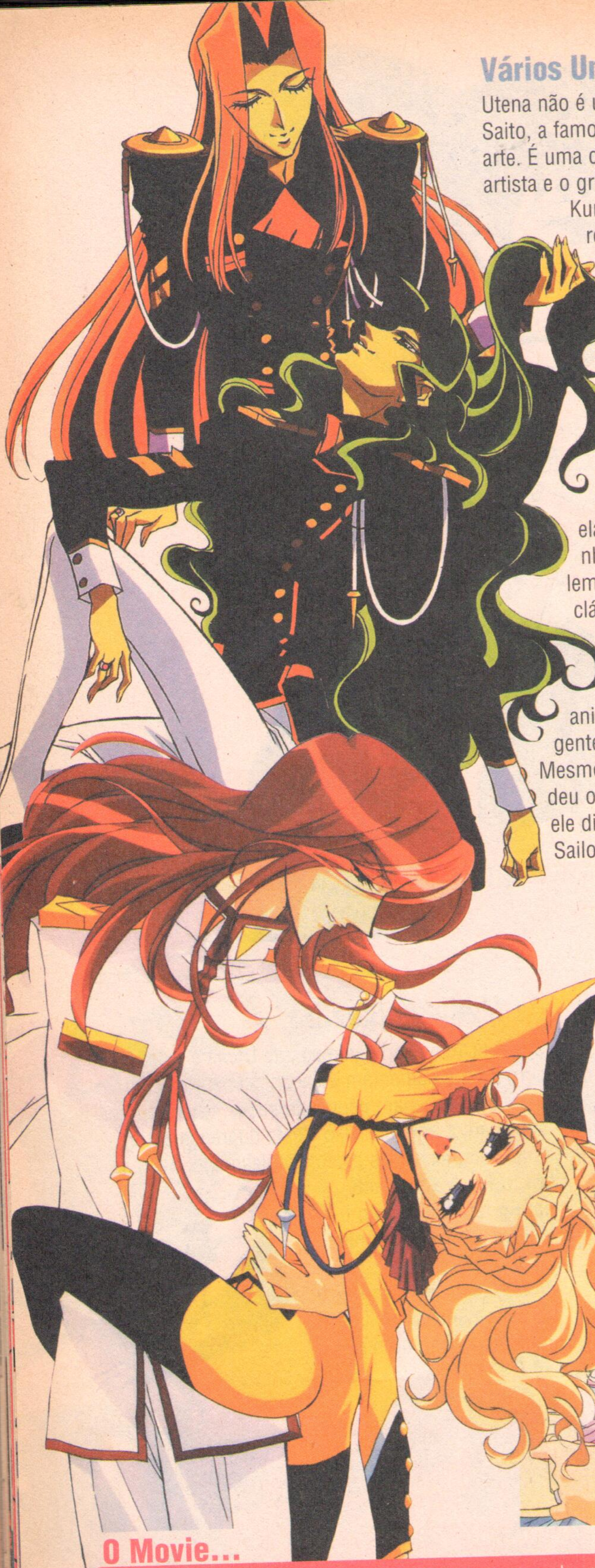


Sua função na série animada de Utena é a de um coro grego: comentam os acontecimentos, contam segredos, encenam pequenas peças, fazem humor, anunciam a tragédia. Não existe diferença entre suas personalidades e são simplesmente A-Ko, B-Ko, C-Ko. Mais adiante, fazem rápida aparição E-Ko e F-Ko. "Ko", em japonês, quer dizer criança. Infelizmente, elas não existem no mangá, mas fazem rápida aparição no movie.

Kazami Tatsuya



Amigo de infância de Wakaba. Ela o chamava de "Príncipe das Cebolas". Ele aparece na história mostrando algum interesse por Utena, mas logo depois descobre que seu grande amor é sua amiga de infância. Acaba se frustrando, pois a menina está apaixonada por Saionji. Tatsuya vai até o Nemuro Hall em busca de conselho, mas tem um coração puro demais para se qualificar como duelista da Rosa Negra. ➤



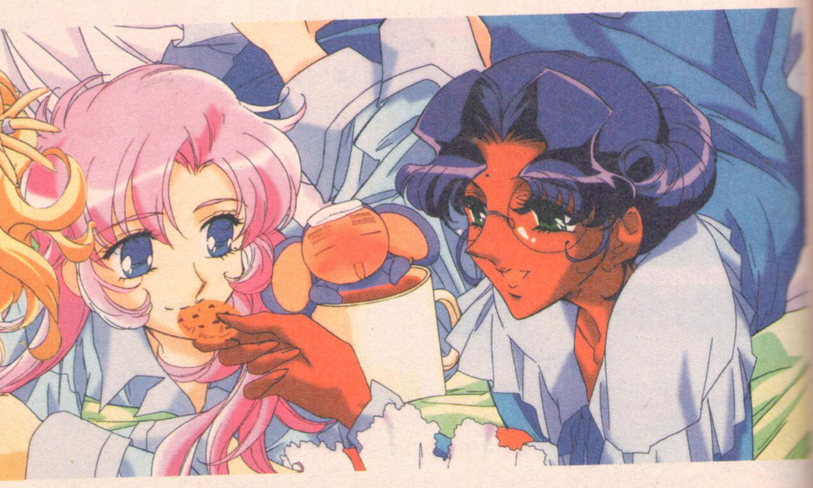
Vários Universos, uma só obra

Utena não é uma obra somente de Chiho Saito, a famosa mangaká responsável pela arte. É uma criação conjunta que envolve a artista e o grupo Be-Papas, capitaneado por Kunihiko Ikuhara. Essa parceria foi repetida em outro mangá, S&M no SEKAI. Muito do arrojo da história se deve, com certeza, a Kunihiko Ikuhara, o diretor da série animada. Ikuhara é um sujeito bem criativo e corajoso, capaz de transgredir no visual ou nos componentes que coloca nas histórias. Quem conhece o trabalho de Chiho Saito sabe que ela é bem tradicional no encaminhamento de suas tramas, que lembram muito os shoujos mais clássicos, por isso, os mangás de Utena – o regular ou o do movie – são bem mais fáceis de digerir do que as suas versões animadas. Assim mesmo, muita gente acaba preferindo um ou outro. Mesmo que você não saiba, Ikuhara já deu o ar de sua graça no Brasil, pois ele dirigiu boa parte das séries de Sailor Moon.

Utena e suas várias versões!

O mangá original de Utena foi publicado em 5 volumes, em 1996 e 1997, na revista Ciao. Engraçado é que a Ciao, dentre as revistas para a sua faixa etária, é a mais infantil, mas o mangá em si é muito mais light e tem uma narrativa bem linear se comparado à animação. Falando nisso, a série animada veio em 1997 e contou com 39 episódios. Gosto muito de ouvir os comentários das pessoas sobre a série. Já ouvi gente teorizando que todos na Academia Ohtori estão mortos e que ela é uma espécie de purgatório ou sanatório para almas atormentadas. Outros ficam surpresos em descobrir que a série pode ser vista como várias séries em uma só, com cada pedaço nos conduzindo a conclusões diferentes. Seja como for, Utena é uma série fascinante e o animê consegue superar e muito o mangá – que é muito bom, também, em termos criativos.

O sucesso da animação, com seus temas complexos e a possibilidade de mil conclusões, ou nenhuma conclusão, nos conduziu ao movie, Shoujo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku, em 1999. Acredito que nele Kunihiko Ikuhara levou ao extremo a transgressão da narrativa. Isso é bom e é ruim. De fato, acho o movie bem pouco compreensível para quem não conhece nada do universo de Utena, mas, ao mesmo tempo, é um belo exemplo de animê com narrativa pós-moderna. Aliás, ele foi exibido em um Festival de Cinema, junto com os filmes GLS. O DVD de Utena Movie deve sair no Brasil, talvez antes mesmo de esta matéria ser publicada. O mangá do movie também é de 1999 e tem uma arte belíssima. Sua narrativa é de fácil compreensão e digestão, afinal, Chiho Saito não costuma se soltar tanto quanto Ikuhara.



O Movie...

Como o movie deve pintar no Brasil, convém falar um pouquinho dele. Utena reinterpreta a história da série original a tal ponto que é uma história totalmente diferente. Nesta versão, Utena estuda na Academia Ohtori disfarçada de rapaz. Ninguém sabe que se trata de uma moça, mas ela está ali para reencontrar o seu príncipe. Touga é quem cumpre esse papel, mas ele parece não estar interessado na moça. O confronto de Utena com Saionji se dá da mesma forma, e Anthy se torna noiva da heroína, só que uma noiva bem mais atirada do que no mangá original e na série de TV. Na verdade, o visual das personagens foi todo reinterpretado e Anthy exala sensualidade.

Já Utena, em sua versão mulher, tem cabelos encaracolados. No movie, tudo acontece muito rápido e é preciso estar muito atento às ações das personagens, em especial Anthy e Akio. Enfim, se você gosta de filmes com narrativa pós-moderna e com pitadas de surrealismo, este movie é para você. Espero que o lançamento consiga fazer com que alguém se interesse em lançar a versão mangá do filme e a série em quadrinhos original.

Bizarrices

Houve uma versão de Utena lançada no mercado americano com o nome Ursula's Kiss. O animê foi desfigurado e as personagens tiveram seus nomes alterados para aquelas coisas com cara de seriado high school. Utena, por exemplo, é a Ursula do título. O link está no fim da matéria. Visite a página e surpreenda-se! Nem preciso dizer o resultado e que essa versão espúria caiu no esquecimento, embora tenha sido exportada para outros países. Pior é que algumas empresas ainda continuam achando que podem deturpar os animês à vontade. Vide a versão de Tokyo Mew Mew que está sendo exibida com o nome de Super Gatinhas.

Curiosidades sobre o mangá

- Utena é inicialmente loira e usa um uniforme entre rosa e vermelho. Somente em meados do volume #3 é que seus cabelos se tornam cor-de-rosa, sem maiores explicações, e ela recebe, após ser derrotada por Touga em duelo, o uniforme negro. O autor do presente é o próprio Akio, embora ele não assine o cartão.
- A história começa antes da ida de Utena para a Academia Ohtori e é mostrada a sua tutora, sua tia Yurika.
- O incidente com o Curry, o ciclo da Rosa Negra e a participação de Ruka não fazem parte da trama principal, são side stories que vêm ao fim dos volumes #2 e #5 do mangá.
- Nanami só aparece em uma foto. É uma pena que uma das melhores personagens fique de fora desta versão. Shiori também não aparece no mangá.
- No mangá, Dios e Akio são pessoas distintas, componentes de uma mesma entidade, um mesmo deus com duas naturezas e personalidades separadas, uma má e outra boa, harmonizadas em um só ser.
- O mangá de Utena já foi publicado em vários países, como EUA, Itália, Espanha e França. Pergunto-me: quando é que ele vai aparecer por aqui? ➤

Antes de Utena

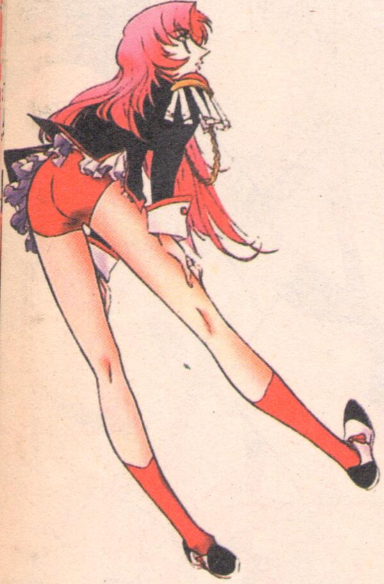
Shoujo Kakumei Utena, com certeza, é uma obra muito especial, principalmente sob o ponto de vista feminista, formando uma "quadrilogia" interessante com Princesa e o Cavaleiro (anos 60), A Rosa de Versalhes (anos 70), e Paros no Ken (anos 80). O que está em pauta nestes quatro mangás é o lugar da mulher em um mundo feito por e para homens.

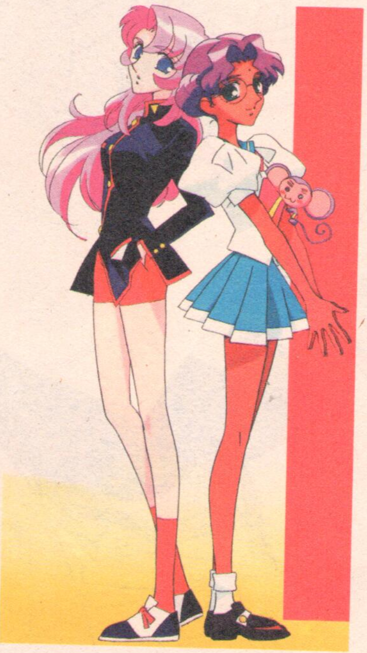
Safiri, de a Princesa e o Cavaleiro, tinha que fingir que era um homem para sobreviver, fugindo do fato de ter dois corações batendo dentro de si. Já Oscar, heroína trágica da Rosa de Versalhes, teve que sublimar ao máximo sua feminilidade, pois não bastava ser competente como soldado e comandante, já que era mulher. Ermínia, a transgressora heroína de Paros no Ken, teve que abrir mão de sua coroa para não perder o seu amor. Aliás, das quatro protagonistas que questionam o papel oferecido às mulheres na sociedade, ela é a única lésbica e a única capaz de jogar tudo (*tudo mesmo*) para o alto se necessário.

Mas nossa Utena vai um pouco além: ela quer se libertar dos papéis impostos. Ser o príncipe, para a heroína, não quer dizer tornar-se um homem, mas, sim, poder escolher o que fazer e como se comportar. Isso fica marcado em Utena, desde o seu uniforme. Parece tolice, mas não é, pois todos nós, mulheres e homens, acabamos pressionados a nos encaixar em papéis pré-determinados. Só que no caso feminino, muitas vezes, não há valor nem prestígio envolvidos na aceitação do "destino social", só uma série de obrigações.

Desejar ser diferente dos padrões de feminilidade constitui uma transgressão. Anthy, aliás, está ali para representar a exacerbação desses padrões de feminilidade, com seu silêncio e submissão. Neste mundo, se revoltar contra papéis impostos é sofrer, portanto, é preciso ser muito forte para manter-se nobre. É isso que Utena consegue e tantos de nós sequer ousamos tentar.

Se alguém ainda quiser saber se acho que Utena é lésbica ou não, afinal, há tantos grupos pela net que discutem a questão, eu responderia que pessoalmente acredito que não. Só que, efetivamente, pouco importa, pois o que ela deseja é o direito de escolha. Coisa que nós todos deveríamos ter, não é mesmo?





Na internet:

Kunihiko Ikuhara:
www.jrt.co.jp/yos/ikuniweb/ikuniweb_e/topmenu/etopmenu.html

Shoujo House para maiores spoliers:
www.shoujohouse.clubedohost.com/Shoujo/index_int_6.html

Coluna do Anime Pró sobre Chiho Saito:
www.animepro.com.br/a_arquivo/a_colunas/colunas_shoujo31.html

Utena na Wikipedia:
http://en.wikipedia.org/wiki/Revolutionary_Girl_Utena

Imagens:
www.kaguya.org/zirconiee/utena.html

Ursula's Kiss:
www.enokifilmsusa.com/library/ursula.htm

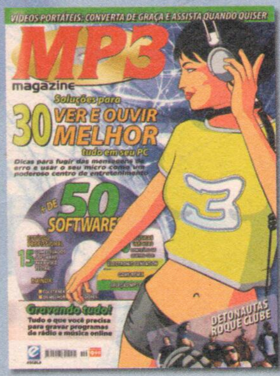
Site oficial do Movie em inglês:
www.utenathemovie.com/

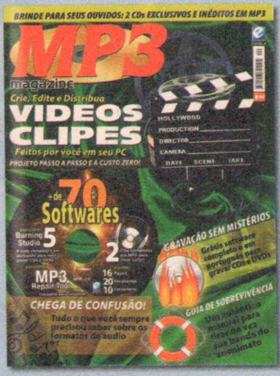
Site oficial da série de TV em inglês:
www.utenatv.com/

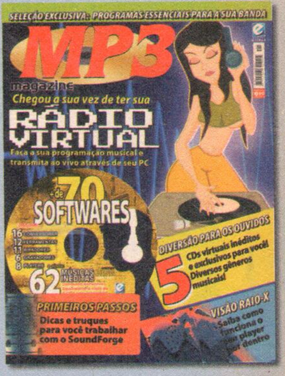
Curta suas melhores
seleções musicais!

Ed. 17

Ed. 18


Ed. 19


Ed. 20


Ed. 21

Complete a sua coleção

Adquira as edições anteriores pelo

www.escala.com.br

☎ 3855-1000

EDITORA escala

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

Eu quero Bleach!

Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho; a revista está fantástica. Curti muito aquelas matérias sobre "Antologias". Queria pedir uma matéria sobre o animê e o mangá Bleach.
Thiago Prata (por e-mail)

Mais Bleach

Considero Bleach um dos melhores animês da atualidade, repleto de personagens carismáticos, batalhas fantásticas e "alívio cômico" na medida certa. Que tal, NT, uma matéria arrebatadora? Afinal, estamos mal acostumados depois de 3 edições excepcionais.
Bianca Darte - Rio de Janeiro/RJ

Nem precisamos avisar que Bleach logo ganhará o espaço que merece (ou seja, muitas páginas) aqui na Neo Tokyo, né? O número de cartas e e-mails que chegam a nossa redação diariamente pedindo informações sobre a série é enorme. Para comemorar, uma nota extra: a série já está com seus direitos no país. Porém, os trabalhos de adaptação da série começam apenas no final de 2005 ou começo de 2007.

Eventos

AnimeCon 200

AnimeCon
São Paulo (SP)
21, 22 e 23 de julho
www.animecon.com.br

Anime Friends
São Paulo (SP)
13, 14, 15 e 16 de julho
www.animefriends.com.br

AnimABC 4

AnimeABC 4
São Caetano do Sul (SP)
23 e 24 de setembro
www.animabc.com.br

XXX Holic

**Galera da NT, gostaria de parabenizá-los pela revista e dizer que, a cada edição, vocês estão me surpreendendo mais e mais!
Queria pedir que fizessem uma matéria especial de XXX Holic, pois o mangá vai chegar ao Brasil e vocês nem falaram nada. Se possível, falem sobre o filme e coloquem imagens bem lindas da**

Yuuku. Blz???
Mateus Barros (por e-mail)

Fala, Mateus. Tudo certo? Valeu pela força. Não precisa ficar preocupado. Não nos esquecemos que XXX Holic já está nas bancas de todo o país e estamos preparando uma matéria especial sobre esse fantástico trabalho das garotas do CLAMP. Os fãs, como você, ficarão bobos com nossa matéria. Pode confiar!

Death Note

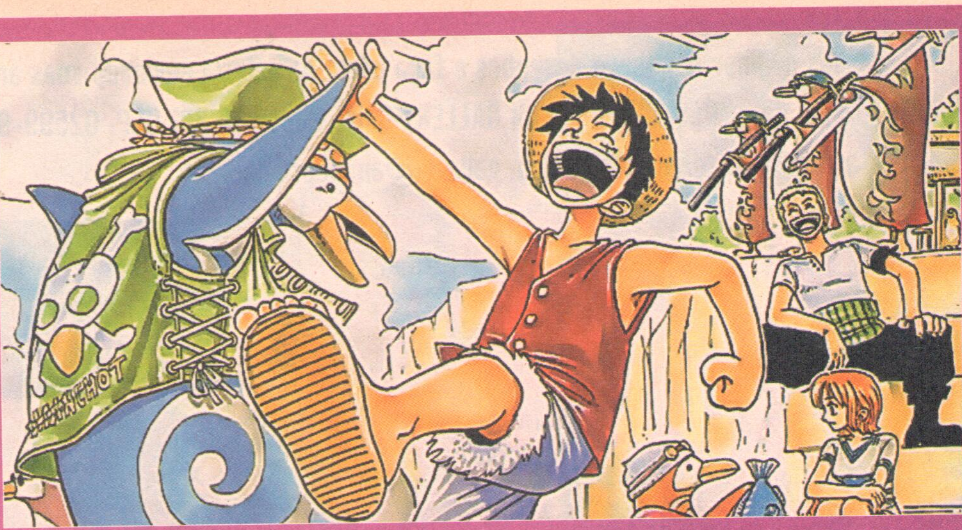
Por favor, galera da NT, estou acompanhando esse fantástico mangá e gostaria muito de ver algo sobre Death Note, com informações sobre os personagens, imagens e outras coisas. Só Naruto cansa!
Diego [Google] - Jacareí/SP

Diego, você não é o primeiro que nos pede para escrevermos sobre essa história pra lá de envolvente. Já estamos cuidando disso, trazendo, até mesmo, informações sobre o filme, com atores reais, que está sendo produzido no Japão e tem participação da gigante Warner na distribuição. Só mais um pouco de paciência, OK? Sobre Naruto, a série conquistou o país, assim como Cavaleiros e Dragon Ball. A revista é grande e tem espaço para todos os gostos!

Sobre a distribuição...

Olá, estou pedindo para vocês avaliarem as vendas da Neo Tokyo em Belo Horizonte, pois em todas as bancas onde vou nunca encontro a revista.
Wagner Fernandes de Oliveira - Belo Horizonte/MG

Poxa, Wagner, que estranho isso! Já avisamos os responsáveis pela distribuição da editora para dar uma averigüada. Na verdade, torço para que o real motivo de você não encontrar a NT nas bancas seja por causa de ótimas vendas (isto é, tem leitor comprando a NT antes de você!).



One Piece

Gostaria de saber se vocês pretendem fazer uma matéria de capa sobre a série One Piece, que vem conquistando muitos fãs, e quando isso vai rolar. Acho que seria legal vocês fazerem uma resenha da série, colocar um Guia de Episódios, assim como as músicas e tudo mais (como fizeram com Naruto na número 1, lembram?). Muito obrigado e continuem com a qualidade que vocês têm! Yuri Vidal Corrêa (por e-mail)

Um especial, sobre One Piece já está agendado aqui na nossa programação. Para começar, o nosso querido Ruffy (ou Luffy) já ilustra a capa desta edição. Espero que vocês e os outros fãs curtam!

Eu quero Hellsing!

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pela excelente revista que vocês estão produzindo. Confesso que durante todo esse tempo não havia visto uma revista tão completa, de animê/mangá, quanto esta. Gostaria também de saber se tem alguma previsão de o mangá de Hellsing ser lançado aqui no Brasil e pedir que vocês façam uma matéria sobre esse animê que é show.
Vanessa Chan - Aracaju/SE

É sempre bacana ler elogios. Valeu mesmo! Pode ter certeza que nossa pequena, mas esforçada equipe, está tendo um empenho danado para melhorar a cada edição. Sobre Hellsing, infelizmente, no Brasil só temos o animê mesmo. Sobre o mangá, por enquanto, não temos nenhuma informação, mas pela popularidade da série, temos certeza que é uma questão de tempo até o mangá pintar por aqui. Uma matéria nas páginas da NT? É uma ótima pedida!

Séries pouco comentadas!

E aí, turma da Neo? Existem alguns animês dos quais pouco se fala: Midori no Hibi, Kanon, Power Stone e Bleach. Sendo eles de excelente qualidade, seria ótimo se pudéssemos vê-los nas páginas desta revista.
Caio Battousai (por e-mail)

Caio, suas sugestões foram todas anotadas. Séries menos populares sempre terão espaço por aqui. Pode esperar, tá bom?

Maria-sama

Quero dar parabéns pela matéria sobre Maria-sama ga Miteru. Foi perfeita e devidamente divulgada na nossa comunidade (primeira brasileira e maior do Orkut).
Aline Tenório (por e-mail)

Legal, Aline, que vocês da comunidade tenham curtido. Aguardem muitas novidades e matérias sobre séries menos conhecidas (mas de ótima qualidade) aqui na NT. Para quem curtiu a matéria e gostou da série, o endereço da comunidade é

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1639140.

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criado por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

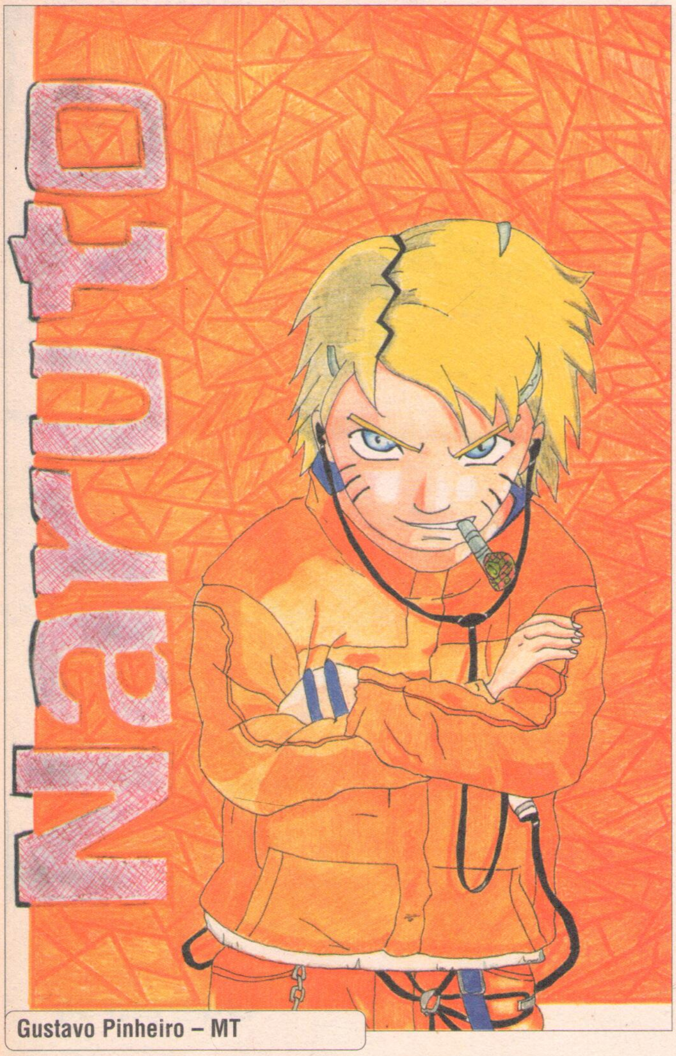
Querem se corresponder!

O **Fulvio Lima** quer se corresponder com desenhistas de todo o Brasil. Seu endereço eletrônico é: maisbatera@yahoo.com.br

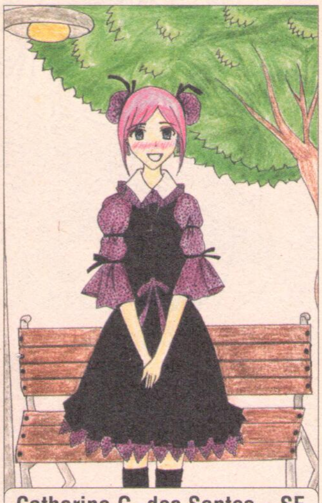
Maxmiliano de Lima, de Paulina/SP, quer falar com os fãs de músicas japonesas. O e-mail dele é: unickrazie@hotmail.com

O Caio Battousai, de Manaus/AM, quer trocar mensagens com fãs de CDZ, Fruits Basket, Bleach, Kurogane e Rurouni Kenshin. O e-mail dele paiao69@click21.com.br

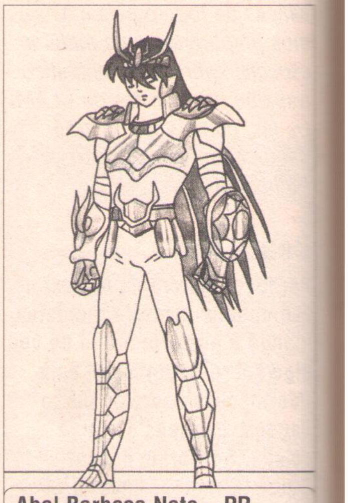
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



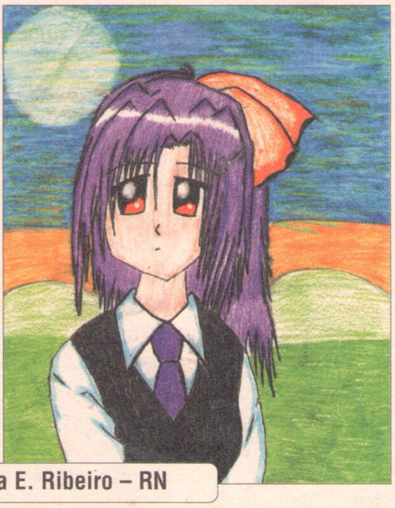
Gustavo Pinheiro – MT



Catherine G. dos Santos – SE



Abel Barbosa Neto – PR



Amanda K. da E. Ribeiro – RN

FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil: basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter, no mínimo, 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Preço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ATENÇÃO:
Os fanzines desta edição foram escolhidos pela organização do Fanzine Expo (evento paralelo que ocorreu no Anime Dreams). Para mais detalhes e informações, entre em contato através dos respectivos e-mails.

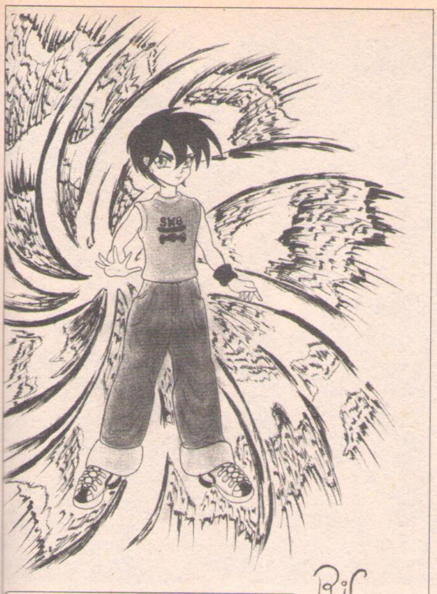
Fanzines desta edição:

FANZINE EXPO
MANGÁ WORLD ESPECIAL
20 P - R$ 2,00
COMÉDIA

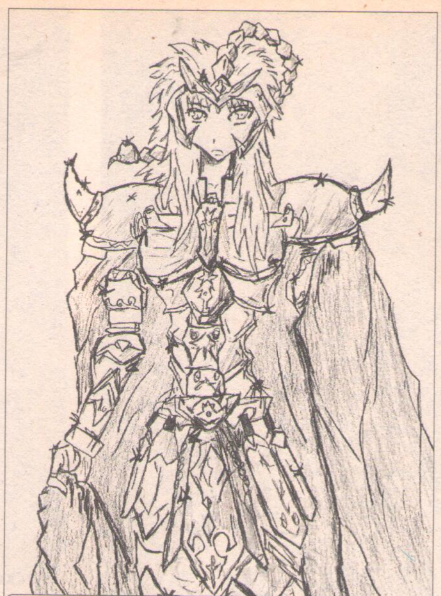
Mangá World Especial

Os Cavaleiros do Jogo do Bicho
Travessa Craviúna, 119 – Fazenda da Juta - São Paulo (SP) – CEP: 03977-535
mangaworld@ig.com.br

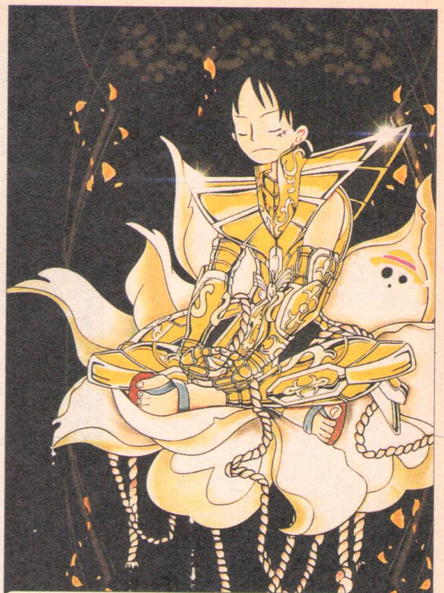
"Mais um fanzine de Cavaleiros?! Bleargh!" Cuidado! Engana-se quem pensa assim! Confira personagens famosos do mundo do mangá passando por situações inusitadas!



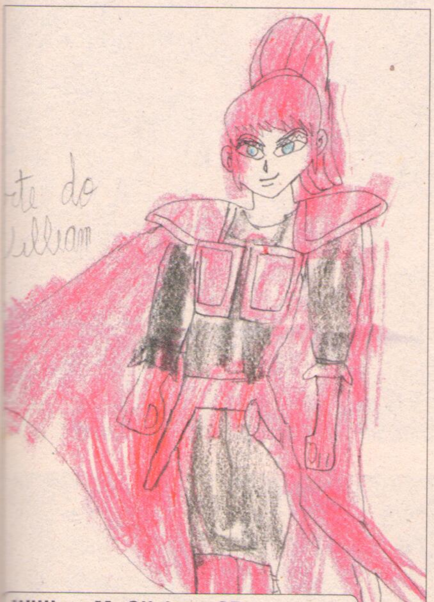
Henrique B. da Silva - SP



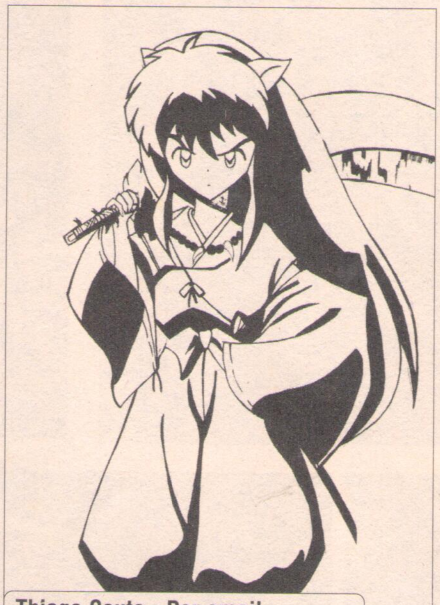
Pedro Henrique Boaro - PR



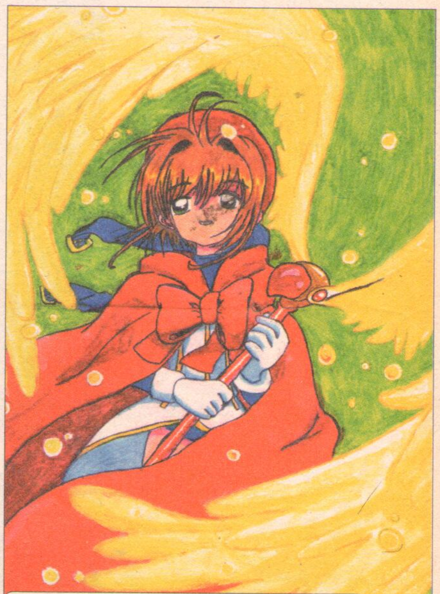
Sergio Peloso - MG


te do
William

William M. Silvino - SP



Thiago Couto - Por email



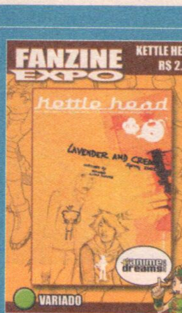
Tatiana Silva Palmeira - GO

FANZINE EXPO
MANGA CURTA
20 P - R$ 1,00
MANGA
VARIADO

Manga Curta

Av. dos Autonomistas, 6098 - Quitaúna -
Osasco (SP) - CEP: 06194-060
harriot_jr@hotmail.com

Diversas histórias fechadas e curtas, abordando o universo cotidiano presente na vida de qualquer um. Destaque para a história Meninas Veneno.


FANZINE EXPO
KETTLE HEAD
R$ 2,00
kettle head
VARIADO

Kettle Head

Endereço não fornecido!
kettleheadmgz@yahoo.com.br

Para quem gosta de designs viajados, este fanzine é um prato cheio! Viaje você também pelo mundo de Kettle Head!

FANZINE EXPO
NO FIO FÓ TODO DIA
12 P - R$ 0,80
No Fio Fó todo dia
COMÉDIA

No Fio Fó Todo Dia

Travessa Nicola Parma, 03 – São Paulo
(SP) – CEP: 02206-110
universoff@gmail.com

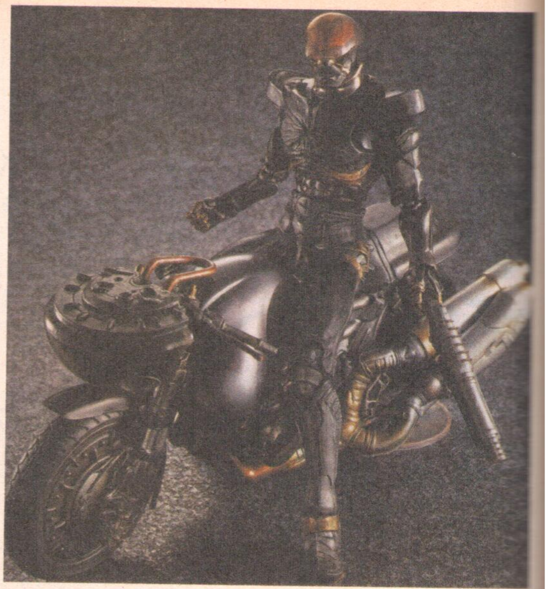
Fanzine que garante bons momentos de diversão, com pitadas de humor negro e uma boa dose de situações politicamente incorretas.

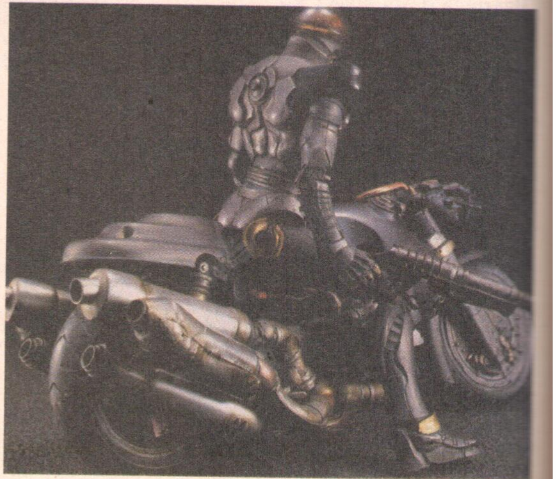
Hakaider...

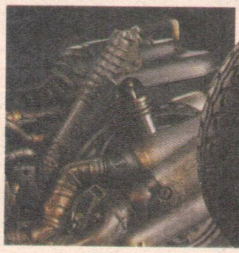
Quando falamos em brinquedos que valorizam a qualidade e fidelidade com sua versão original, com certeza, lembramos dos produtos japoneses. Entre eles, podemos destacar as linhas "especiais" da Bandai.

Para os fãs de tokusatsu, há uma coleção chamada "Super Imaginative Chogokin", e nesta edição destacamos o item 12 da série: "Vol. 12 – Hakaider & Bike".

Com preço médio de 7 mil ienes, totalmente em PVC e medindo cerca de 18 cm, a caixa vem com o boneco Hakaider e sua moto, ambos cheios de detalhes e com itens adicionais, como armas e outras partes da armadura.





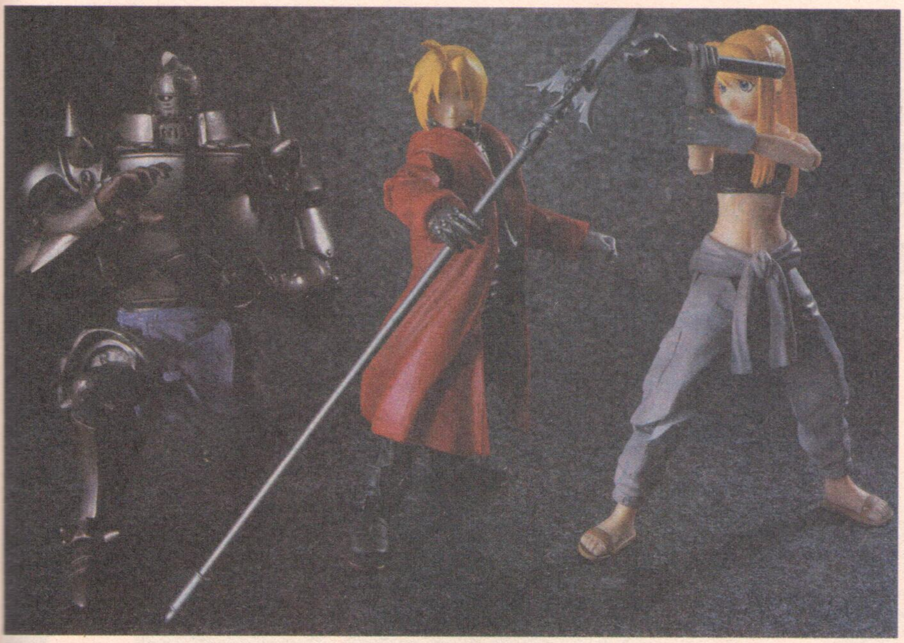


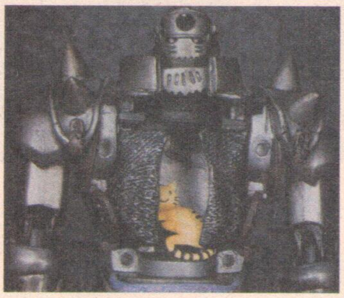
Dragon Ball

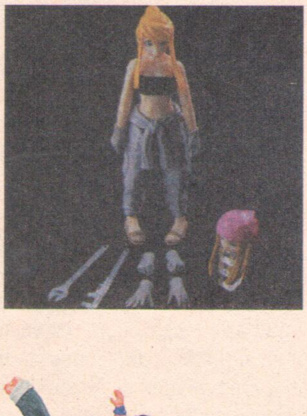
Aproveitando a estréia da série no Cartoon Network, que tal adquirir esta linha de bonecos colecionáveis da primeira fase de Goku e sua turma? Os Gashapons, apesar de medirem apenas 7 cm cada, são ricos em detalhes e a caixa contendo oito bonecos em PVC em poses de ação sai por apenas 550 ienes.

Trio da pesada!

Os fãs de FMA, com certeza, ficarão alucinados. É que foi lançada no Japão uma edição especial de bonecos baseados nos protagonistas da popular série FullMetal Alchemist (Edward, Alphonse e Winry). Vendidos separadamente, cada boneco traz alguns acessórios especiais e mede entre 15 e 17 cm. O preço, em média, é de 4 mil ienes. Quando juntos, os três bonecos criam um cenário da série. Vale a pena!

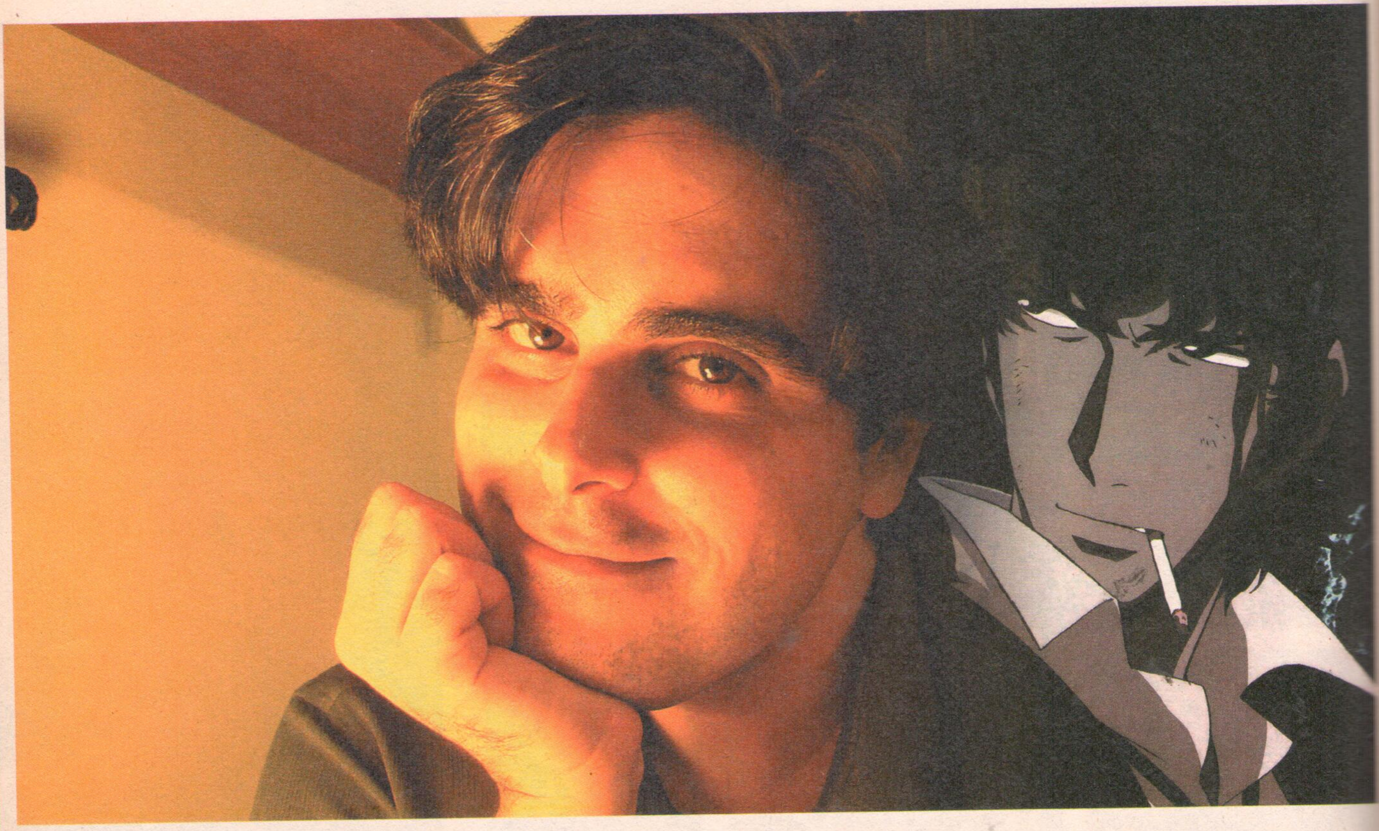






Bom humor de primeira!

Segundo o próprio Guilherme Briggs, a entrevista a seguir é a mais pessoal, divertida e espontânea que ele já deu: "Nunca fui tão 'Guilherme' numa entrevista!". Quer saber quem é o Guilherme? Leia a seguir!



Guilherme Briggs, como dito na matéria sobre Cowboy Bebop, é a voz do Spike Spiegel no Brasil. Mas não apenas: em uma década e meia de carreira ele foi o responsável por personagens inesquecíveis que marcaram a vida de muita gente e, neste papo descontraído, ele nos conta mais sobre sua vida e trabalhos, sempre muito bem-humorado. Quando acabar de ler, tenho certeza de que você se perguntará: "Acabou?"; a entrevista foi tão proveitosa e aproveitável, porém, que você poderá ler outras respostas (por falta de espaço, não publicadas), no site Anime Pró.

NEO TOKYO: **Como foi o início de sua carreira?**

Guilherme Briggs: Minha querida amiga Cristina Nastasi, que é jornalista, escreveu uma carta para O Globo criticando de forma muito inteligente a dublagem do filme Jornada nas Estrelas IV: A Volta para Casa. Infelizmente, estava cheio de erros de tradução, de pronúncias de nomes. Surgiu tanto efeito que até o próprio dono da VTI leu e acabou chamando a Cris e quem quisesse acompanhá-la para conversar com ele e conhecer o estúdio. Foi tão proveitosa a visita que a Cristina acabou, posteriormente, traduzindo a série clássica de Jornada nas Estrelas e eu comecei a estagiar na VTI, acompanhando as gravações de vários mestres. Foi então que eu ganhei meu primeiro personagem: Tenente Worf, de Jornada nas Estrelas: A Nova Geração.

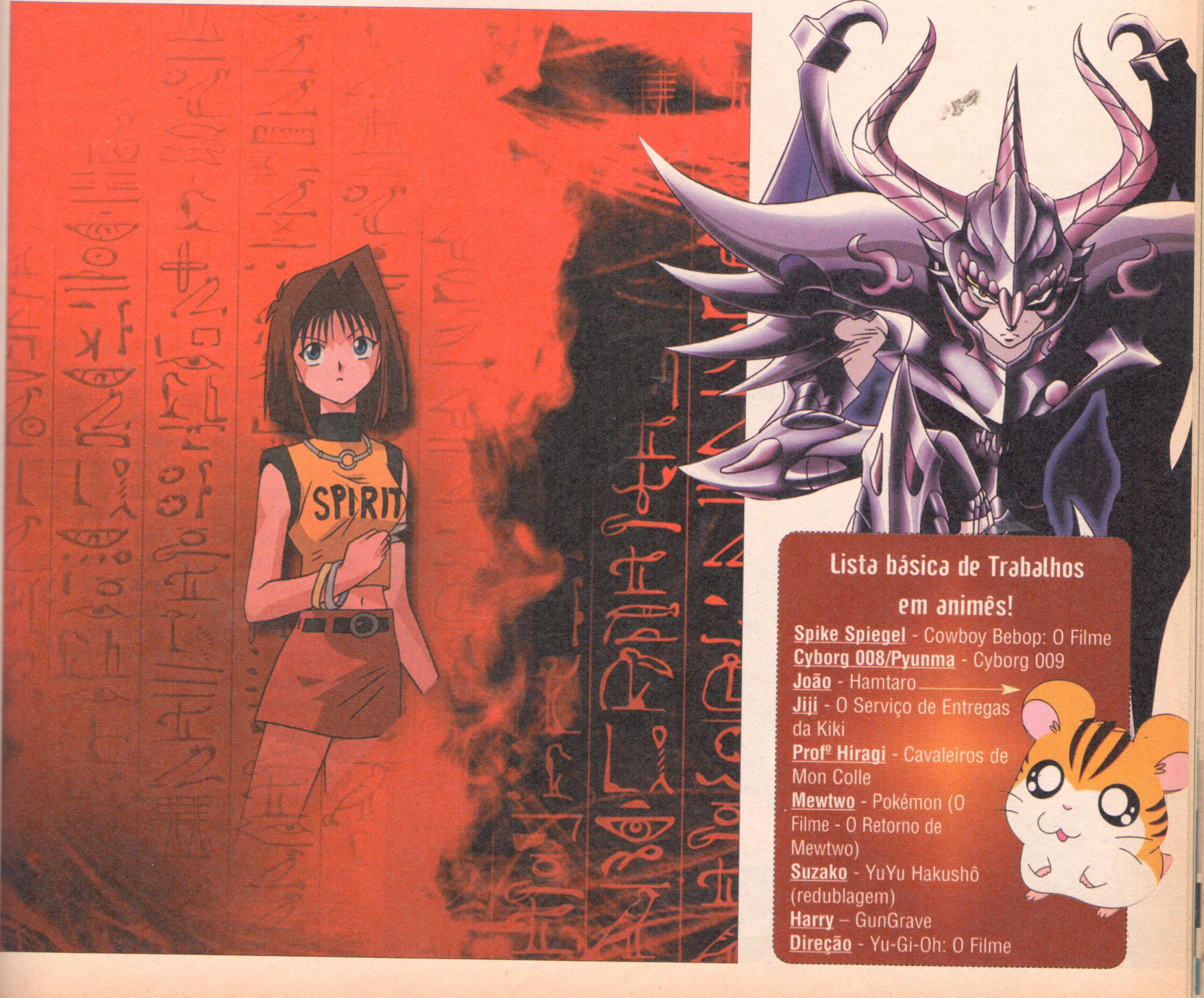
Como experiência de ator eu tinha somente os vários anos que passei com o meu saudoso pai, Henrique Briggs, gravando historinhas em casa, com um velho gravador e uma vitrolinha para as nossas trilhas sonoras. Eram contos de terror, de mistério, entrevistas malucas, crônicas de ficção científica, documentários e toda uma gama de textos maravilhosos que meu pai e eu criávamos. A gente ficava os finais de semana inteiros no quarto, produzindo fitas e mais fitas com nossas brincadeiras, chegando ao ponto de minha avó, mãe do meu pai, ter de puxar nossas orelhas pra gente ir almoçar ou jantar! Era uma delícia os improvisos que surgiam, pois meu pai muitas vezes dizia "vai, gravando!" e eu tinha que inventar, ser criativo. Papai era um amor, pois ele comprava material de desenho para mim, gastava muito dinheiro, mesmo não estando em condições financeiras para tanto, pois era uma época de vacas magras para ele, que estava vivendo de trabalhar em pequenos projetos de arquitetura surgiam. Mas ele acreditava no meu potencial e investia sempre em mim. Foi o meu melhor amigo, a quem eu dedico tudo o que faço, sempre.

> "...eu comecei a estagiar na VTI, acompanhando as gravações de vários mestres. Foi então que eu ganhei meu primeiro personagem: Tenente Worf, de Jornada nas Estrelas: A Nova Geração."

NT: E dublar o Spike em Cowboy Bebop: O Filme? O que você achou do resultado final?
GB: Na parte da interpretação dos personagens, gostei muito. Achei que ficou muito legal. A Miriam Ficher está de parabéns pela sensibilidade e cuidado que teve. O Mauro está perfeito no Jet, se bem que eu sou suspeito pra falar dele, pois amo tudo o que meu amigo faz. Ele e o Alexandre Moreno são dois gênios da dublagem.

Quanto à parte técnica, só tenho uma reclamação a fazer: a mixagem que foi feita no exterior. Todo filme tem várias trilhas ou bandas ou pistas com os sons separados para que a dublagem seja feita em qualquer país. Essa trilha se chama M.E. (music & effects). Num canal você pode encontrar as falas separadas dos atores no original e no outro todos os outros sons, como de ambiência e a música do filme. Mas quando a mixagem desses elementos está desequilibrada, a trilha do M.E. está mais alta, isso acaba arruinando a pista dos diálogos, pois você não consegue escutar direito o que está sendo dito pelos personagens, fica abafado pela trilha sonora, pelos barulhos. Em situações de tiros, carros, música alta não dava para escutar as falas dos personagens. Como podem ver, a dublagem tem vários fatores que devem funcionar harmonicamente, em conjunto, para que a qualidade final seja boa.
Agora, já falando sobre a série: se ela chegar algum dia, eu vou fazer um Spike cada vez mais natural e espontâneo. Me deu muito prazer interpretar esse personagem, não só porque sou fã do animê, mas pela qualidade do texto, do enredo, da profundidade que os japoneses conseguem transmitir.

NT: Você se identifica com o Spike?
GB: Tem umas duas coisas que eu sou muito, mas muito parecido mesmo com o Spike, a ponto de ficar até assustado com a semelhança. A primeira: a distração que ele tem... aquele jeito meio avoado, no mundo da lua... Parece muito comigo, principalmente quando estou entretido com alguma coisa, pensando, divagando, viajando mesmo, meio que num universo particular, à parte de tudo. ➤



Lista básica de Trabalhos em animês!

Spike Spiegel - Cowboy Bebop: O Filme
Cyborg 008/Pyunma - Cyborg 009
João - Hamtaro
Jiji - O Serviço de Entregas da Kiki
Profª Hiragi - Cavaleiros de Mon Colle
Mewtwo - Pokémon (O Filme - O Retorno de Mewtwo)
Suzako - YuYu Hakushô (redublagem)
Harry – GunGrave
Direção - Yu-Gi-Oh: O Filme

> "Agora, já falando sobre a série: se ela chegar algum dia, eu vou fazer um Spike cada vez mais natural e espontâneo. Me deu muito prazer interpretar esse personagem, não só porque sou fã do animê, mas pela qualidade do texto, do enredo, da profundidade que os japoneses conseguem transmitir".

A segunda: eu sou tinhoso demais. Quando resolvo fazer alguma coisa, um trabalho, um desenho, consertar alguma coisa, ajudar alguém, cozinhar, realizar uma tarefa física ou mental... nossa... eu vou, às vezes, até o limite mesmo, sem ver o tempo passar. Olha o drama: teve uma vez que o danado do meu computador deu um problema sério e o técnico estava viajando, não podendo me atender. E o que geralmente acontece nessas situações? A gente sempre tem alguma coisa urgente pra fazer nessa caixa digital sacripanta bestial! Eu tinha que terminar de traduzir o desenho Mulan 2 (que dirigi também) e fiquei muito preocupado. Faltavam poucas páginas e eu já estava achando que tinha perdido tudo. Então, resolvi pegar um manual para estudar o sistema e identificar o problema. Abri o gabinete, fucei aqui, fucei ali, fechei, abri de novo, entrei na BIOS, estudei todos aqueles parangolés, formatei uma, duas vezes, remexi aqui, remexi ali (como diria o Rei Julien de Madagascar: Eu me remexo muito, eu me remexo muito...) até que finalmente consegui, pelo menos, fazer com que ele entrasse no Windows, saindo do inferno gelado e sombrio do DOS... Minha esposa Fran estava conversando na sala com a Maria (minha sogra, que estava nos visitando) e depois veio falar comigo, assustada pelo tempo que eu tinha ficado mexendo no computador: 12 horas direto, só fazendo pausas minúsculas de microssegundos pra dar um "oi" pra elas, beber água, ir ao banheiro, e tal. Tá certo que o computador depois se vingou, pois são máquinas muito traíras, e se autodestruiu dois dias depois, mas pelo menos terminei a tempo a minha tradução e imprimi, né? Bem ao estilo Spike de ser...

NT: Aliás, houve uma grande mobilização dos fãs que acessam o site Anime Pró para a inclusão da dublagem do filme no DVD. Tem algo a dizer sobre isso?

GB: Fiquei muito impressionado com o resultado. Não esperava que isso pudesse acontecer. Nós tínhamos dublado o filme de Cowboy Bebop, estava prontinho. Foi enviado para a Columbia Pictures lá nos Estados Unidos e depois ficamos sabendo que não iria ser incluída a versão brasileira no DVD. Foi muito triste, pois perderíamos o nosso trabalho, que foi feito com tanto carinho, com tanta vontade e determinação por toda a equipe da Cinevídeo, com a maravilhosa direção da minha amiga Miriam Ficher. Foi frustrante, eu fiquei arrasado, pois imaginava, ingenuamente, que a seguir viria a série de Cowboy para dublarmos também. O motivo até hoje eu não sei, mas respeitamos a decisão e aguardamos. Depois, não foi a nossa surpresa ao saber que eles tinham voltado atrás e inserido a dublagem. Foi festa na Bebop, com direito a muito lamen, cup noodles e uns cogumelos esquisitos que a Ed conseguiu pra gente e que deu o maior barato: vi o Mestre Shake conversando com o Don Drácula numa nuvem de tangerina...

NT: Você também dirige dublagens no estúdio Delart. Quais são seus fundamentos para essa função?

GB: O diretor de dublagem deve estar sempre antenado com tudo o que está acontecendo no mundo, na mídia, saber as tendências, ler muito e sobre variados assuntos, livros, jornais, revistas, inclusive HQs e mangás. Deve fazer pesquisa, ter fluência em inglês, estar em contato permanente com teatro, música, cinema, televisão e artes em geral.
O diretor de dublagem deve ser sensível, saber identificar os elementos dramáticos dos personagens, adaptar o texto de forma que fique mais fluente e natural e, acima de tudo, saber respeitar o estilo de cada dublador. Ele deve deixar o ator à vontade, confortável, jamais minar a confiança, estar sempre construindo, agregando, nunca se excluir.

Um diretor não pode se fiar única e exclusivamente no sincronismo labial, na técnica fria, pois vejo que muitos seguem apenas isso. Ele deve se utilizar do equipamento que tem em mãos, o programa Pro-Tools, que serve justamente para ajustar falas ao sincronismo, sem o desgaste e a perda da naturalidade das falas do dublador.

> "... eu sou tinhoso demais. Quando resolvo fazer alguma coisa, um trabalho, um desenho, consertar alguma coisa, ajudar alguém, cozinhar, realizar uma tarefa física ou mental... nossa... eu vou, às vezes, até o limite mesmo, sem ver o tempo passar."

NT: Uma das críticas mais recorrentes às produções dubladas é a falta de naturalidade em certas atrações. Como foi dirigir Aqua Teen e subverter aqueles estilos ultrapassados de dublagem?

GB: Quando fui apresentado ao Aqua Teen, não imaginei que me tornaria um fã da série assim tão rápido. Existe uma anarquia permeando aquilo tudo o que me agradou e me provocou interesse imediato.
Decidi conversar com os dubladores, que são todos muito talentosos e criativos, e propus fazermos uma dublagem com uma adaptação radical, prover aqueles personagens de almas brasileiras, com um linguajar solto, real, com palavrão, gíria e naturalismo. Todos abraçaram a iniciativa com muita alegria. Ousamos, e tivemos um estrondoso e gratificante retorno positivo do público, que amou a dublagem. Ficamos todos da equipe com a sensação de dever cumprido. Fica o compromisso de que, se depender de mim e dos dubladores, este desenho será sempre renovado, reinventado, um desafio a cada dublagem e adaptação.

NT: Pode nos falar um pouco de Cavaleiros do Zodíaco, já que agora você é o dublador oficial do Radamanthys (uma conquista dos fãs na internet junto à dubladora Álamo)? Alguns fãs foram contra, por acharem que você só faz bem papéis cômicos?

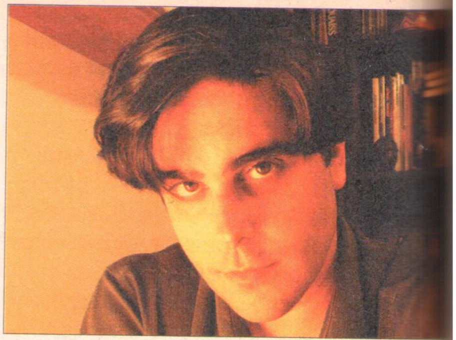
GB: Foi maravilhoso, mágico e inesperado! Eu nem acreditei que aquela gravação que eu fiz para exibirem num evento cairia na internet e eu acabaria sendo convidado, a pedido dos fãs, para dublar o Radamanthys. Só tenho a agradecer à Álamo, ao Eduardo Vilarinho e ao Neto (do site Cavzodiaco.com.br) e ao editor e tradutor Marcelo Del Greco. Muito obrigado pelo carinho e consideração, gente!
É verdade, alguns fãs ficaram muito preocupados com o resultado, mas eu respondia sempre com bom humor, brincando, para relaxá-los: "Pretendo dublar o Rada imitando o Sílvio Santos (Ma Oiii... quem quer brincar com o Rada???) e parar com esse negócio de fazer personagem sério. Acho que os fãs vão gostar. Será uma recriação do personagem, que é muito sério no original." Quem lia aquilo pensava: "Bom, ou esse cara é louco ou realmente não devo me preocupar". (risos) Querido amigo leitor da Neo Tokyo... é óbvio que eu não vou fazer voz maluca no Radamanthys! Eu sou maluco, sim, mas... nem tanto, né? Ou como diria o Cosmo, de Padrinhos Mágicos: "OU SERÁ QUE NÃOOOO???" (risos)

Fico imaginando como seria um certo personagem meu no universo de Cavaleiros... (Voz do FREAKAZOID) "É, são uns caras cabeludos, com armaduras brilhantes, com olhos enormes... e eles ficam lá, lutando sem parar, subindo escadarias como se estivessem querendo tirar o pai da forca, entrando naqueles casarões empoeirados no morro, gritando invocações demoníacas como 'Satã Imperial'. É um horror, acorda a vizinhança toda, é caso de polícia até. Chama o Cosgrove, tio.

Tem hora que fica tudo calmo, dá até pra escutar os grilinhos fazendo cri-cri... Só que... de repente... acendem umas 12 chamas num relógio gigantesco de Itu que parece até aquecedor a gás enorme. Dá medinho... fico achando que vai aparecer um gigante medonho, enorme e parrudo, um titã com a cabeça batendo nas nuvens, com a toalha enrolada no corpo, touca na cabeça e um sabonete do tamanho da minha casa na mão, se preparando pra tomar banho ali mesmo, ao luar... ➤

➤ **Briggs cosplayer: Joinha de um Jedi**

> **"Quando fui apresentado ao Aqua Teen, não imaginei que me tornaria um fã da série assim tão rápido. Existe uma anarquia permeando aquilo tudo o que me agradou e me provocou o interesse imediato..."**



Teve um dia que apareceu do nada um cara com duas azeitonas na testa, cabelo roxo e PUF! ... sumiu, que nem alma penada... Em seguida, veio um de cabeleira azul e unha vermelha pontuda, que eu desconfiei que estava a fim de fazer um exame proctológico em mim, querendo me acertar lá em Antares, mas dei uma bifa no meliante e saí só no sapatinho... Depois, apareceu um homem-picolé-verde, que quis me botar num cubo de gelo acompanhado de um menino louro, de olhos fechados, com cara de Buda, perdão, de bunda... Me esquivei e me livrei na moral, no sacolejo e no pé na napa! O cara de bunda saiu torto e aí deitei o cabelo nele! CHUTA QUE É MACUMBA!!

...Mas pulei da frigideira e caí no fogo, porque apareceram 4 moleques que deviam ser no mínimo entregadores de comida chinesa, pois traziam isopor nas costas e ficaram gritando pra mim, falando em cólera, em meteoro, pó e de uma tal de Andrômeda... E depois ficaram invocando uma menina chamada Samara, Saori, sei lá... de cabelo de Fanta Uva no rosto, que o pivete de roupa vermelha e capacete prateado de égua ficava repetindo 'Saooori, Saooori!!'...

Saí todo confuso, catando cavaco, caindo pelas beiradas, chamando urubu de meu louro e tropeçando naquelas casas malucas do morro até chegar lá embaixo. Mas não saí de mãos vazias. Maloquei uma armadura bonitona com um arco e uma flecha!"

(Retorna à voz normal) OBRIGADO, FREAKAZOID! Acho que o pessoal já entendeu!

NT: Gostaria de mandar algum recado aos leitores da Neo Tokyo?

GB: Primeiro, agradeço aos leitores pela atenção e pelo carinho E a você, Paulo, e ao Junior Fonseca pelo espaço e pelo interesse em divulgar dubladores. Espero que os leitores tenham se divertido tanto quanto eu me diverti respondendo e relembrando tantas coisas. Eu me ofereço, inclusive, para ajudá-los a entrar em contato com outros colegas para serem entrevistados. Garanto que eles terão o maior prazer em participar!

3,2,1...
LET'S JAM!

Fazendo pose de Spike, ao lado de cosplayer

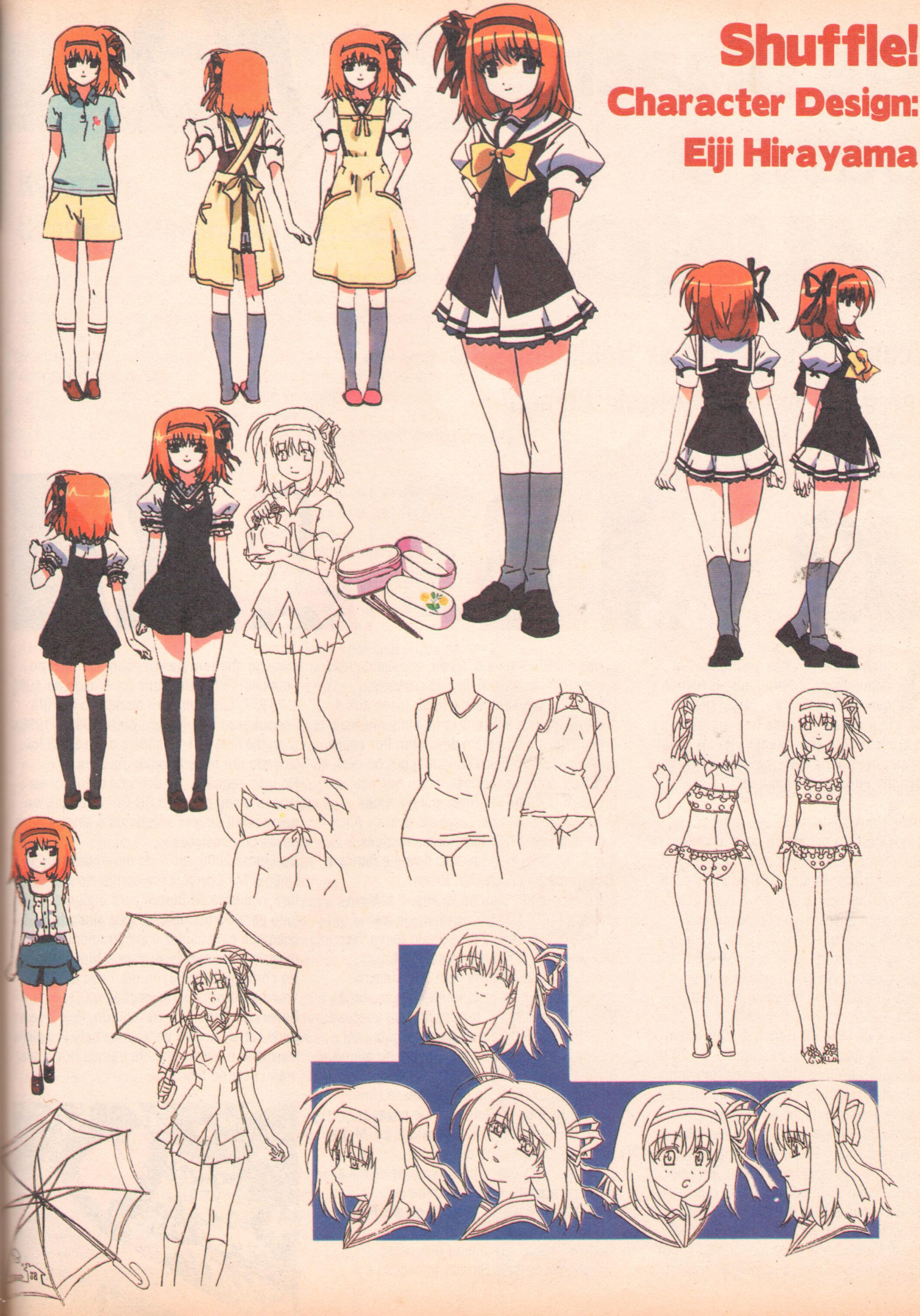
E, finalizando, gostaria também de divulgar que minha esposa Fran Briggs e nossas amigas, a roteirista Petra Leão e as desenhistas Claudia Medeiros e Elisa Kwon (a criadora da raposinha vermelha mais famosa do MSN: a Pyong!!), estão desenvolvendo a página na internet dos nossos queridos bandidos, ordinários e sacanas... Em breve, divulgarei o endereço. Lá vai ter de tudo: histórias em quadrinhos inéditas dos Mercenário$, fórum de discussão, fanfics, tirinhas superdivertidas e... uma entrevista exclusiva em áudio com os personagens! Foram convidados vários dubladores famosos do público para darem vida ao Domi, Max, Puck e Shen! As gravações foram feitas no estúdio DELART, aqui no Rio de Janeiro, sob minha direção e mixagem d meu amigo André Bastos, que cuidou de toda a sonorização da impressionante entrevista. Pretendemos fazer, inclusive, mais dramatizações futuras com os dubladores e disponibilizar no site, trazendo os personagens ainda mais perto dos leitores e fãs, como foi feito no CD Ouvindo Holy Avenger.

Vou deixar o endereço da minha página (muito simples, hein!?) na internet. Tem links para a minha galeria digital de desenhos, uma homenagem aos meus pais e a meu avô e minha comunidade no Orkut. Passa lá, tio e tia! NT

O site é www.guilhermebriggs.kit.net

Shuffle!

Character Design: Eiji Hirayama



De Bleach para o MUNDO!

Younha é a cantora de Houkiboshi, do terceiro encerramento de Bleach!

Por: Giuliano Peccilli

Atualmente, um dos animês mais comentados do momento é Bleach que, recentemente, foi adquirido pela VIZ para ser lançado nas Américas, em breve. Junto com Bleach, temos uma das cantoras mais carismáticas e novas se lançando ao mercado japonês.

O clipe Houkiboshi, pode ser visto no Animax desde a estréia do canal no ano passado, mas o animê de onde a música foi feita, talvez apenas em 2007 ou 2008 deva chegar em terras brasileiras. A primeira dúvida para quem viu o clipe é sobre o nome da cantora ser Yunna e não Younha, mas a gente explica essa confusão. É que a Younha é coreana, por isso seu nome escrito em katakana foi adaptado para Yunna, no Japão, pela Sony Music.

Younha é de Seul, na Coréia do Sul, e tem apenas 18 anos, tendo nascida no dia 29 de abril. Começou fazendo diversos trabalhos na Coréia, cantando para trilhas de filmes e seriados e hoje trabalha ativamente tanto no seu país de origem como no Japão. Muitos comparam Younha à famosa cantora coreana que faz sucesso absoluto na Terra do Sol Nascente, BoA, por falar bem o idioma japonês e por ela ser mais ativa no Japão do que no seu próprio país. Lembrando que a Kmusic faz bastante sucesso na Ásia e, por isso, muitas gravadoras japonesas trazem novos cantores para o Japão, apostando no sucesso em potencial desses cantores.

Ela começou a aprender a tocar piano aos 4 anos de idade e em muitas de suas músicas, Younha toca piano além de cantar. Por causa do animê, sua música chegou a outros públicos, além do japonês, tanto que seu primeiro fã-clube internacional é francês.

Uma das cantoras de quem ela gosta é Alicia Keys, enquanto que quem mais respeita é Ray Charles. O livro favorito dela é o famoso "Código da Vinci", de Dan Brown.

Até o momento, Younha já lançou seis singles e um CD. Seu primeiro single foi "Yubikiri", que depois foi editado numa versão japonesa, em outubro de 2004.

O sucesso veio mesmo com seu terceiro compacto, que foi justamente para o animê Bleach. "HoukiBouki" fez um relativo sucesso no Japão, quando a música começou a ser tocada, ligada à saga Soul Society do animê. O clipe dessa música pode ser visto no canal Animax, aqui no Brasil. Nesse clipe, Younha toca piano flutuando no espaço.

O quarto disco simples da cantora foi "Motto Futari de", lançado no dia 13 de julho de 2005. A artista optou por uma música mais lenta, comparada com seu trabalho anterior.

No quinto compacto, lançado no dia 7 de setembro de 2005 , "Touch / Yume no Tsuzuki", Younha regravou o sucesso "Touch", de Iwasaki Hiroshi (a canção é o tema de abertura de um animê de mesmo nome sobre baseball que foi exibido de 1985 até 1987, baseado num mangá da Editora Shogakukan – publicado entre 1981 e 1986).

O animê teve 101 episódios e em 2005 foi lançado um filme baseado na obra.

No mês seguinte, no dia 5 de outubro, ela lançou o seu primeiro CD Go! Younha!, no qual reuniu singles anteriores e ainda trouxe novas composições.

No fim de 2005, em 7 de dezembro, ela lançou "My Lover". Esse compacto é a abertura exclusiva de Bleach para o jogo de ação feito para GameCube. Younha ainda foi chamada para cantar o encerramento do mesmo jogo, exclusivo para a Nintendo.

No começo de 2006, no dia 1º de janeiro, Younha fez uma participação no CD Under: Cover da banda T.M. Revolution. Pelo que se pode ver, a carreira de Younha está em plena ascensão e possivelmente iremos ouvir falar muito dela no futuro. NT

Letra Traduzida

Evangelion

Kokoro yo Genshi ni Modore

Kanashii hibi ga kaseki ni
kawaru yo mou sugu
Anata no sono itami wo nemuri
no mori he to
Hisoyaka ni michibiite ageru
Oyasumi subete ni ichizu
sugita mayoigo tachi
Hagayusa ga yume
ni shinka suru
hi made.

Namida no kishi de
zutto tatazunda
kimochi wo
Yasashiku tsutsumo you
ni himitsu no kuzuri ga
Omoide no oki he to hakobu yo
Oyasumi MORARU ni
yogoreteita yubi mo
mimi mo
Kono ude no naka de mou
nemurinasai

Inochi wa mabushii asa
wo matteiru
Yabureta seisho wo dakishimeru
yori
Itsuka jidai no yoru ga akeru
Anata yo inori wo sutete.
Inochi wa mezamete toki wo
tsumugidasu
Shizen no RUURU ni sono mi
wo makase
Soshite hikari ga mune ni
todoku
Kokoro yo genshi ni modore

Inochi wa mabushii asa
wo matteiru
Saisho no zange mo
kanawanai nara
Itsuka jidai no yoru
ga akeru
Sekai yo mabuta wo tojite
Inochi wa mezamete toki wo
tsumugidasu
Anata no shouko wo
sakanoboru you ni
Soshite hikari ga
mune ni todoku
Kokoro yo genshi
ni modore

Volte meu coração ao que era

Esses dias tristes logo vão ficar
no passado
Essa sua dor, até a floresta
do sono
Em segredo vou conduzindo.
Durma bem, criança perdida
Que se dedica demais
ao que faz
até que essa sua impaciência
vire sonhos

Como se estivesse envolvendo
com afeição esse sentimento
que esperou
uma eternidade à margem das
lágrimas,
o remédio secreto
Está conduzindo-o até o mar das
memórias.
Durma bem, você que sujou os
dedos e ouvidos
Nesses braços, durma.

A vida está esperando uma
manhã reluzente.
Ao invés de abraçar uma
bíblia rasgada,
Algum dia essa noite escura vai
clarear.
Jogue fora as rezas.
Buscando viver sua vida,
teça o tempo
Se entregue às leis da natureza.
E, então, esse brilho alcançará
seu coração.
Volte meu coração ao que era.

A vida está esperando uma
manhã reluzente.
Sua primeira penitência não vai
se transmitir
Algum dia essa noite escura vai
clarear.
Mundo, feche os olhos
Buscando viver sua vida, teça o
tempo
Como se você retornasse ao que
era antes
E, então, esse brilho alcançará
seu coração.
Volte meu coração ao
que era.

Os Álbuns mais vendidos no Japão:

01. ASIA | EXILE
02. CYCLE HIT 1991-1997 | SPITZ
03. CYCLE HIT 1997-2005 | SPITZ
04. BEST-SECOND SESSION | KUMI KODA
05. BEST OF KAT-TUN | KAT-TUN

Os Singles mais vendidos no Japão:

01. REAL FACE | KAT-TUN
02. JUNRENKA | SHOHNANNOKAZE
03. NINGENJAROUGA!/ SAYONARANOUTA | SHUNSUKE KIYOKIBA
04. VS IMISONO
05. GLORIOUS/PRECIOUS PLACE | **RINA AIUCHI**

Entenda como funciona o sistema de direitos autorais!

Por: Giuliano Peccilli

Power Rangers X Super Sentai

Hoje, já faz mais de 14 anos que o gênero power rangers reina absoluto no Ocidente, deixando aqueles que assistiam a seriados na Rede Manchete órfãos do estilo super sentai (como Changeman, Flashman e Maskman).

A verdade é que o Brasil sofreu transformações nos últimos dez anos, e o método como as empresas decidem trazer as séries de animação ao país acompanhou as mudanças. Hoje, a pesquisa é um dos processos fundamentais. Além disso, as empresas americanas oferecem mil e uma vantagens (como edição, áudio em inglês etc.) que deixam o produto americano muito mais atraente do que o japonês. Por isso, animês editados para serem exibidos em qualquer horário (como Pokémon, Yu-Gi-Oh!, One Piece e Naruto) são escolhidos pelas empresas brasileiras, em vez de recorrerem às versões originais. No caso de power rangers e super sentai, a mesma coisa acontece, já que séries adaptadas ao gosto ocidental parecem mais viáveis e oferecem menos riscos do que as séries japonesas não alteradas.

Em 1994, Haim Saban lançou nos EUA a série Might Morphin Power Rangers, em que ele reeditou o seriado Kyoryuu Sentai Zyuranger. A transformação do produto foi feita, pois o público americano não está acostumado com heróis não americanos. Daí, a série teve apenas o aproveitamento das cenas de luta — as outras cenas foram refilmadas com elenco americano. Além disso, a história original do seriado foi ignorada, sobre humanos superpoderosos que evoluíram de dinossauros. Aqui, foi colocado que Zordon deu poderes a cinco adolescentes de uma cidade americana chamada Alameda dos Anjos. Tudo foi muito bem pensado, para que o produto fosse aceito pelo público americano. Não é preciso dizer que Power Rangers (a série) explodiu na televisão americana, deixando as empresas Saban, Bandai e a própria Toei surpresas pelo lucro inesperado, quando o seriado se tornou um dos mais assistidos nos EUA. Depois disso, não custou muito para MMPR ser lançada no mundo inteiro, e foi aí que começou o problema, principalmente na Europa e na América Latina. Na França, por exemplo, o mesmo Haim Saban, que havia levado as séries Bioman e Gaban anos antes e explodiu de sucesso (nos mesmos moldes que Changeman e Jaspion aqui no Brasil), estava levando a famigerada produção feita para o público americano. Aqui no Brasil, não foi diferente: a série estreou no horário de almoço na Rede Globo, tendo um sucesso absurdo. As séries americanas batiam de frente com as longas reprises de seriados japoneses, por isso, não demorou para as séries japonesas perderem o brilho, por desgaste em ter mais de 12 títulos exibidos ao mesmo tempo e pela chegada da novidade Power Rangers, que abriu um novo mercado a ser trabalhado.

Enquanto isso, as novas temporadas de Power Rangers foram sendo produzidas e os direitos, tanto das originais como das suas versões americanas, estavam nas mãos de Haim Sabana. A precaução foi feita para não haver canibalismo do produto em qualquer país do Ocidente, onde a mesma série japonesa poderia ser comprada e exibida ao mesmo tempo da série americana, assim concorrendo consigo mesma e confundindo o público.

Além disso, o gênero power rangers levou outras franquias aos EUA. Assim foi criado Vr Troppers (que usava seriados de metal heroes, por exemplo, Sheider, Metalder e Spielvan), Masked Rider (que usou cenas do seriado Black Kamen Rider RX) e BettleBorgs (que usava cenas do seriado

metal hero Jukkou B-Fighter). Graças a essas séries que começaram a vir ao Brasil, os títulos originais exibidos aqui, anos antes, foram impedidos de ser renovados. Assim, Black Kamen Rider RX, Metalder, Sheider e Spielvan foram obrigados a sair do ar para a entrada dos seriados americanos. Isso não foi exclusividade apenas aqui, no Brasil; na maioria dos países latinos teve de haver algum processo semelhante, pois todos na década de 90 exibiam séries de tokusatsu.

O sucesso de Power Rangers criou concorrentes que copiavam sua fórmula. Veio o seriado Super Human Samurai, exibido junto com Shurato e Samurai Warriors, onde se usava cenas do seriado Gridman enxertadas com cenas rodadas com atores americanos. Na mesma época, o SBT lançou uma série 100% americana que tentava copiar a fórmula de Power Rangers. O nome dela era Tatuados de Berverly Hills, que tinha uma qualidade muito inferior a qualquer série já lançada por aqui.

Vale a curiosidade saber que no Japão a série Power Rangers é exibida ao mesmo tempo que as séries de super sentai, porém em canais diferentes. O sucesso das séries americanas é mediano e são lançadas pela própria Toei.

Em 2001, a empresa Saban e o grupo Fox negociaram com a Disney, que comprou a Fox Kids e adquiriu a empresa Saban, editando suas séries pelo selo Buena Vista. Power Rangers foi mantido pela nova dona e levado à Nova Zelândia, onde é filmado até hoje. Ao mesmo tempo, os outros seriados feitos pela Saban, como VR Troppers e Masked Riders, não foram renovados, assim, os direitos japoneses voltaram ao seu respectivo dono, a Toei Video.

Hoje, poderiam ser lançadas de novo todas as séries dos gêneros kamen rider e metal hero que foram impedidas no passado. Também, poderiam ser trazidas ao Brasil quaisquer séries de super sentai, antes de Zyuranger, caso fossem negociadas com a Toei Video. As demais séries estão com direitos reservados com a Disney, por isso a chance de um novo título vir a ser exibido no Brasil é quase nula, já que o gênero power rangers ainda é bastante forte (só lembrando que, em 2004, a Bandai teve um lucro de 110 milhões com a série PR).

Por outro lado, desde que Power Rangers teve Koichi Sakamoto na produção, suas séries começaram a ficar mais parecidas com a temática super sentai. O seriado Mirai Sentai Timeranger e o seriado Power Rangers Força do Tempo têm quase a mesma história. O mesmo aconteceu com Power Rangers Força Animal e a original japonesa Hyakujuu Sentai Gaoranger.

O gênero Power Rangers ainda vai durar muito, como o super sentai também, e aqueles fãs puristas brasileiros, que gostariam de assistir à série original, infelizmente não terão esse privilégio; estamos no lado ocidental, daí Power Rangers continuará sendo uma das séries trabalhadas pela Disney, enquanto que na Tailândia, por exemplo, os gêneros de tokusatsu continuam bem fortes.

Curiosidades

SPACE PATROL DELTA
SPD

- No seriado Zyuranger, o ranger amarelo era um homem, mas nos EUA foi substituído pela Trini. Daí, o corpo da garota se tornava masculino na transformação.
- Vira-e-mexe, hoje em dia, ainda podemos ver placas de trânsito em japonês quando os Power Rangers entram em cena.
- Power Rangers já fez uma homenagem aos seriados de Super Sentai, mostrando os bastidores de Might Morphin Power Rangers e sua série original Zyuranger. Esse episódio não foi exibido no Brasil.
- Em Power Rangers Dino Thunder, em um dos episódios aparece Power Rangers assistindo ao seriado Bakuryuu Sentai Abaranger.
- O ator que interpretou o Change Pegasus em Changeman fez o Ranger Verde (Dragon Ranger, no original) em Zyuranger. Seu personagem na versão americana foi substituído por Tommy.
- A equipe de Mahou Sentai Magiranger filmou na Nova Zelândia os primeiros episódios da série. As equipes de Power Rangers e Magiranger se juntaram para a produção desses episódios.

A hora dos ACESSÓRIOS!

Afinal, o que o seu personagem vai portar?

David Denis Lobão

Bom, se você está acompanhando esta seção direitinho, já tem sua roupa pronta, não é? Não? Tudo bem, ainda há tempo para você costurar, mas, enquanto isso, vamos para o capítulo seguinte da tarefa de fazer um cosplay: os acessórios. Afinal, quem vai montar aquele báculo da Sakura?

Robert Nukenin tem 25 anos, é estudante universitário de design gráfico e formado em informática. É um dos cosplayers que fazem seus próprios acessórios. Morador do Rio de Janeiro, ele nos conta como começou a experiência: "Já trabalhei para a (agremiação de samba) Beija-Flor, de Nilópolis, e vivia no barracão da escola, então, aprendi a fazer muitas coisas, como as armas dos meus cosplays. Trabalho utilizando materiais baratos e recicláveis, 100% ecológicos, como papel, papelão e EVA (um tipo de borracha feita para trabalhos artesanais e escolares). Como também faço coisas em biscuit (uma massa para trabalhos mais detalhados, artesanais e delicados. Não existe uma única massa de biscuit; cada artesão costuma adaptar a fórmula básica as suas necessidades), gesso, madeira e até fibra de vidro. Pego muitas imagens de referência do acessório e depois vou fazendo o 'esqueleto' de papelão ou EVA. Colo jornal por cima até ficar uma coisa mais ou menos dura e depois utilizo algum tipo de massa, seja acrílica, plástica ou corrida."

Mas se você pensa que o trabalho de Robert acabou, está enganado. Até o acessório surgir, ainda tem chão: "Após tudo isso, ainda faço um trabalho de lixamento até ficar totalmente uniforme. Vou pintando com tinta automotiva. Dependendo do que é, se tiver muito brilho, ainda coloco verniz por cima para ficar bem brilhoso. É isso, muito resumido"; bem resumido ou não, já deu para ter uma idéia de como um "simples" acessório pode dar trabalho até chegar ao resultado final. Mas, mesmo com tanta experiência e capacidade, Robert é mais conhecido por um personagem que não usa acessório algum, chamado Desespero de Sandman, que se constitui apenas de uma sunga branca e tinturas.

As já citadas folhas de EVA são as preferidas dos cosplayers brasileiros para acessórios e até armadura. Elas substituem a cartolina, a cortiça, o isopor e a esponja, no artesanato, em casa, na escola etc, em tudo o que sua criatividade mandar! É fácil de cortar, colar e costurar. É lavável, não é tóxica e é vendida em mais de 30 opções de cores em qualquer papelaria. Em São Paulo, chega-se a encontrar lojas especializadas em EVA, vendendo o material nas mais diversas espessuras e formatos. Resumindo, o EVA é um dos materiais usados em virtude de sua versatilidade, praticidade e baixo custo.

Uma das maiores especialistas em modelagem no país é a cosplayer carioca Thaís "Yuki" Jussim, que fez os braceletes e demais acessórios de sua Rainha Beryl (Sailor Moon) campeã do Anime Family 2005. Mas nem tudo é simples. Thaís alerta para o perigo de manipular esses materiais sem cuidado e preparo, uma coisa que ninguém nunca fala, mas que é muito importante: "As pessoas têm usado materiais que podem ser perigosos para a saúde, como resinas, fibra de vidro e cola de contato, sem os devidos cuidados. Resinas e cola de sapateiro (de contato) liberam gases que podem causar intoxicação. Devem ser usados em ambientes abertos e evitar contato com a pele. O pó da fibra de vidro e do isopor lixado não deve ser inalado; é recomendável usar máscaras cirúrgicas", explica Thaís, que completa falando dos riscos que ela própria correu: "Já sofri uma intoxicação forte e poderia até ter morrido, porque não sabia que era alérgica à resina, e não a manipulei adequadamente." Ou seja, cosplay é uma brincadeira, uma diversão, mas que, se não for feita da maneira correta, pode trazer graves conseqüências pelo resto da vida.

Como você viu, é muito perigoso mexer com esses materiais sem saber utilizá-los. Para quem não sabe exatamente o que fazer, recomendamos procurar um profissional, como o arquiteto Jorge Lee, que venceu o Anime Friends 2005, e que no mesmo evento viu mais seis cosplays que ele confeccionou pegarem boas colocações no concurso. "Fazer acessórios é bem bacana, pois você precisa elaborar como irá fazer e com que material fazer para ser leve e funcional como as armas da minha armadura de Libra, que faziam as articulações iguais as do desenho. Ou ainda fazer um cavalo (Odin de Final Fantasy), onde tive de estudar a estrutura metálica dele para poder me agüentar montado. É bem legal estudar tudo e depois ver pronto. É como projetar um carro e depois testá-lo", explica o cosplayer paulistano.

Na próxima edição, falaremos em especial de um dos acessórios mais cobiçados pelos cosplayers brasileiros: a peruca! E, atenção: não é apenas coisa de menina, não! O que seria de um bom Goku sem uma (peruca) dessas? Não perca!

Sobre o Autor:
David Denis Lobão é jornalista, coordenador-geral dos eventos Anime Dreams e Anime Friends, cosplayer há quase quatro anos e vencedor do Animecon 2005 na categoria grupo tradicional.

Fotos: Divulgação Yamato / Marcelo Vingaard e Danilo "Legato"

neo@animepro.com.br

Final Fantasy XI

Overman

Tokyo Babylon

Saikano

Sailor Moon

The Five Star Stories

To Heart 2

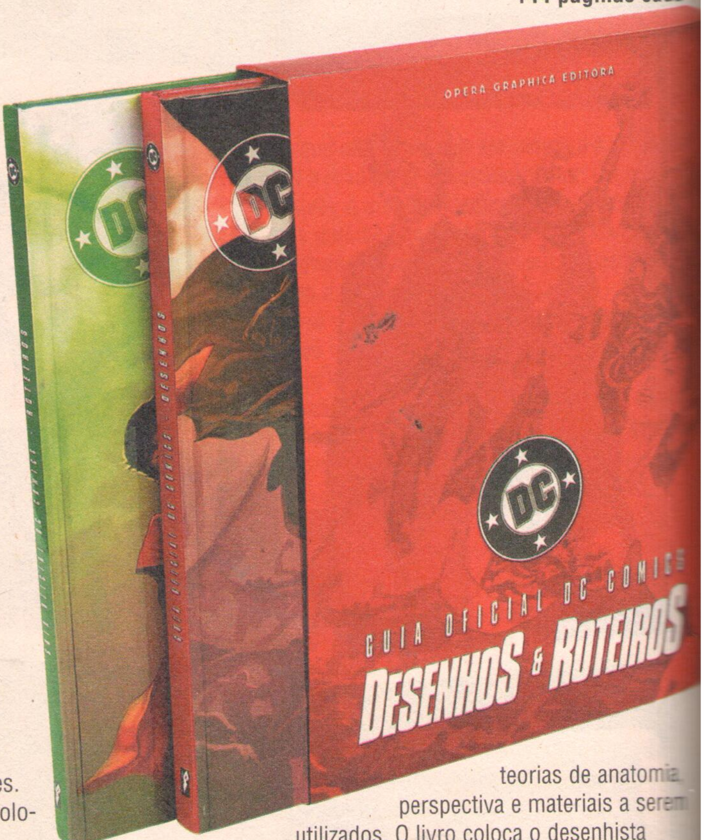
D.Gray-man

IMPORTANTE!

Todos os cosplayers desta edição são de fãs fotografados durante um evento que rolou no Japão!

Aprenda a escrever ROTEIROS e a DESENHAR HQs de uma vez por todas!

Caixa R$ 139,00
144 páginas cada



Novidade da Opera Graphica Editora apresenta o manual de referência da editora de Superman e Batman sobre como criar e desenhar histórias em quadrinhos.

Mesmo se a sua idéia for desenhar mangás, esses dois volumes trazem os fundamentos básicos para se produzir arte seqüencial em qualquer nível ou estilo!

O box com esses dois volumes explica a maneira de se fazer histórias em quadrinhos dentro de seu conceito, seguido por seus artistas e escritores, e são os livros essenciais para profissionais e aspirantes da arte seqüencial, que desejam aprimorar seu talento. "Roteiros" foi escrito por Dennis O'Neil, ninguém menos que o responsável pela trajetória de Batman e outros personagens da DC, em muitos anos. Por meio de amostras de histórias de vários personagens de diferentes fases da editora, explica os diferentes tipos de argumentos existentes.

Após definir a terminologia utilizada pelos escritores, o autor fornece as instruções necessárias para quem deseja desenvolver roteiros dentro dos padrões profissionais da DC: estruturação de uma história, dramaticidade, caracterização dos personagens, desenvolvimento do roteiro etc.

Além de ser ricamente ilustrado com amostras de diversas HQs já publicadas, o livro reproduz também partes de roteiros da maneira que foram escritos, desenvolvidos e encaminhados para os desenhistas: trechos de scripts de Neil Gaiman, Archie Goodwin, Chuck Dixon, Roger Stern, entre outros.

Já em "Desenhos", de Klaus Janson, o autor não se restringe a passar para o leitor apenas teorias de anatomia, perspectiva e materiais a serem utilizados. O livro coloca o desenhista como peça fundamental para a eficiência da narrativa de uma história em quadrinhos. E ainda aponta as ferramentas necessárias para cumprir esse objetivo: justaposição de quadros, composição, enquadramento, movimento e outros recursos são exaustivamente abordados por Klaus Janson.

O formato maior e o acabamento das duas obras em capa dura tornam a versão brasileira mais luxuosa e requintada que as originais. Os livros podem ser lidos separadamente, mas em conjunto formam uma "bíblia" para quem gosta de quadrinhos. A palavra "imperdível" pode parecer meio gasta, mas se aplica com precisão a esses dois brilhantes lançamentos. ■NT

neo@animepro.com.br

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

Negima!
Magister Negi Magi
1
Ken Akamatsu

● 01

Priest
Lumus

● 02

● 47

● 06

● 11

● 16

● 17

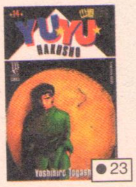
Shaman King

● 19

Sakura Card Captors

● 20

● 21

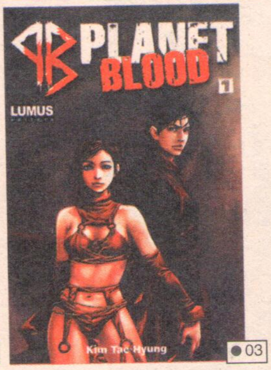


● 23

● 31

Dragon Ball

● 33



● 03

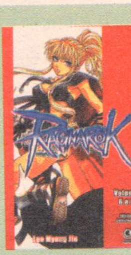
Cavaleiros do Zodíaco G
1

● 15

Gundam Wing

● 35

● 43



● 65

Cavaleiros do Zodíaco G
Edição de Colecionador

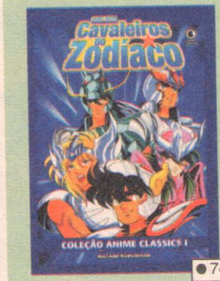
● 72

Blade
A Lâmina do Imortal
Hiroaki Samura

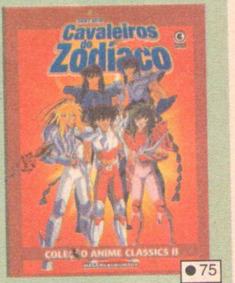
● 68

Neon Genesis Evangelion

● 77



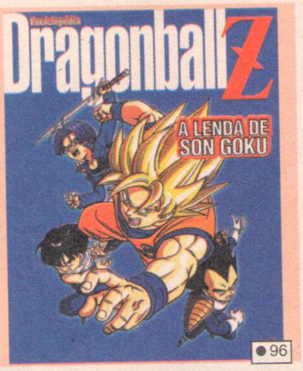
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia

● 95



● 96

Vagabond
37

● 108

● 53

● 101

japonês em quadrinhos

● 112

Chonchu
O Guerreiro Maldito

● 81

● 80

ANGAS

Novidades:

Negima | nº1 e 2 –R$ 5,90 (cada)
Priest | nº1 –R$ 10,00.
Planet Blood | nº1-R$ 10,00.
Angel Sanctury | nº1 ao 9 - R$ 5,50 (cada)
Berserk | nº1 ao 9 - R$ 5,90 (cada)
Onegai Teacher | nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
Fruits Basket | nº1 ao 11 - R$ 9,80 (cada)
Tokio Babylon | nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
EVA –Iron Maiden | nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
Slam Dunk | nº1 ao 8 - R$ 9,90 (cada)
Quark | nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
Angelic Layer | nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
O Chamado | nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
Megamen NT Warrior | nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).

Complete Sua Coleção:

Cavaleiro do Zodiaco G | nº 1 ao 7 - R$ 12,90 (cada)
Samurai X | nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada) onº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) onº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
Love Hina | nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) onº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) onº 28 - R$4,90
Video Girl AI | nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) onº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) onº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
Shaman King | nº1 ao 52 - R$ 4,50 (cada)
Sakura | nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha | nº1 ao 6 - R$ 3,50 (cada) onº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) onº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) onº 31 ao 66 - R$ 4,90 (cada)
A Princesa e o Cavaleiro | Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)

N 23- Yu Yu Hakushô | nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)onº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits | nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) onº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop | nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm | nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 | nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard | nº 1 ao 19 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X | nº1 ao 10 - R$ 9,80(cada)
N 31- Peach Girl | nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) onº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)onº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) onº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 | nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)onº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball | nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump | nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) onº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing | nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)onº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z | nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)onº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco | nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) onº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) onº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi | nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade | nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada) onº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada).
N 40- Chonchu | nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan | nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) o nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas | nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece | nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)onº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) nº39 ao 45 - R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden | nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) onº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)onº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)onº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)

N 45- Lobo Solitário | nº 1 ao 13 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers | nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) o nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök | nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded | nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion | nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)onº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond | nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) onº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada)

Coleções Mangas em Boxes:

N 53- Vagabond Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 | (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 | (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 | (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 | (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 | (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 1 | (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 | (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 | (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 | (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 | (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 | (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 | (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 | 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cavaleiros do Zodiaco G Box 1 | (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cavaleiros do Zodiaco G Box 2 | (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 1 | (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 2 | (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 | (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 | (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 | (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 | (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 | (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 | (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 | (nº5 ao 8) R$ 25,00.

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)

N 83- Deck Estrutura-Chama da Destruição | (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 84- Deck Estrutura-Insanidade Zumbi | (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 85- Deck Estrutura-Rugido do Dragão | (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 86- Deck Estrutura-Furia das Profundezas | (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
N 87- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 88- Pacote Alma do Duelista | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 89- Pacote Predadores Metálicos | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 90- Pacote Ascenção do Destino | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 91–Box O Milênio Perdido Especial | (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo)R$ 29,00
N 92- Pacote O Milênio Perdido | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 93- Pacote Revelação Negra | (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
N 94- Pacote Eternidade Flamejante | (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodiaco | R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z | R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodiaco - Gigantomaquia | Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português | R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá | R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo | R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri | R$ 29,00
N 102- Morte A Festa | R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 | R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 | R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 | R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 | R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva | Nº1 ao 6 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva | Nº1 ao 4 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva | nº1 – R$ 22,00(cada).
N 110- Samurai X Kaden | R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá | Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos | R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada | R$ 9,90
N 114- Nosferatus | R$ 16,90
N 115- Buda | Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - Yuyu Hakushô | Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodiaco | 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

Saiba que...

- Nos videoclubes, 3/4 das fitas são de desenhos animados, porém a maioria dos usuários tem entre 18 e 30 anos.

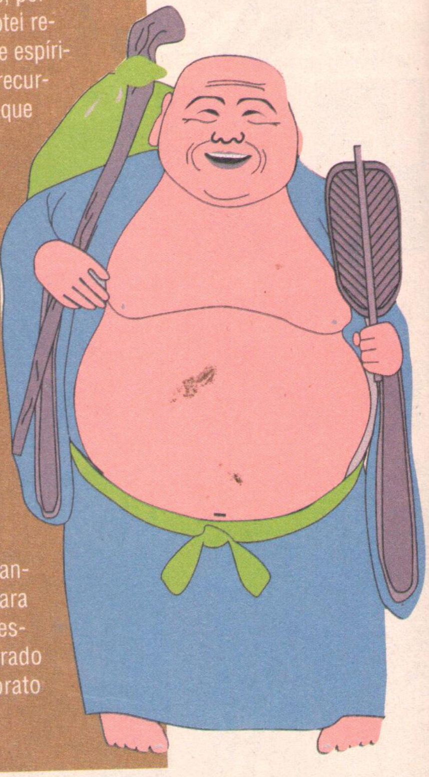
- Se você é um aficionado por mangá, tem pouco dinheiro e está no Japão, vá ao metrô de Tóquio e encontrará mangás abandonados, ou pode ir a Mandarake (sebo), onde irá achar os exemplares pela metade do preço; são números de segunda mão.

- Somente 12 milhões de pessoas moram em Tóquio, mas mais de 40 milhões se dirigem à capital japonesa todos os dias para trabalhar.

Os Deuses da Fortuna: Hotei

É o deus da generosidade humana. Geralmente é representado com uma enorme barriga e roupa caindo pelos ombros. Seu abdome avantajado não simboliza a gula, pelo contrario, é símbolo da satisfação. Para os japoneses, o "hara" (ventre) representa o coração e a personalidade, portanto o vasto "hara" de Hotei representa grandiosidade de espírito. Dizem que Hotei tem recurso interior para todos os que queiram atingir a serenidade completa e sabedoria búdica. Hotei gosta muito de sumô, por isso muitas vezes é cultuado como uma espécie de deus do esporte. Os ocidentais confundem Hotei com Buda. Lembre-se que Buda, por levar uma vida de extrema pobreza, era magro.

Sorte: Apreciar uma pintura ou ter uma estatueta de Hotei espanta as preocupações. Para chamar dinheiro, as pessoas colocam Hotei virado de costas, sobre um prato forrado de moedas e papel moeda.

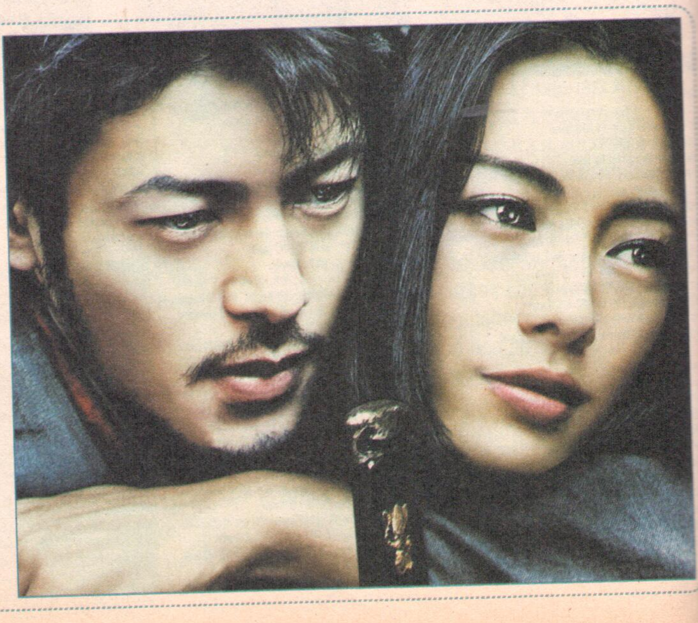


Shinobi

O bom cinema das décadas de 50, 60 e 70 está de volta com essa película, depois de os americanos avacalharem o tema ninja. Para mostrar que o tema é sério, Shimoyama Tem usou o termo "shinobi" para definir esses guerreiros nascidos para espionar e guerrear nas sombras.

Shinobi conta a história de dois clãs rivais: Koga e Iga. O filme é repleto de efeitos especiais, lembrando os bons tempos de jidaigueki (dramas de época). Há o amor entre os dois jovens chefes, como no clássico Romeu e Julieta.

Lançado em DVD pela Paris Filmes, um bom programa para quem gosta de mangá e animê. Uma película da Shochiku Filmes, um verdadeiro épico de ninjas. Nada de estereótipos criados por Hollywood. Vale lembrar que ninja, o shinobi, somente existiu no Japão. Na época de Miyamoto Musashi, Tokugawa Ieyasu utilizou os ninjas para unificar o país. A família Yagyu, que se tornou instrutora oficial de kendô do Shogun, nada mais era do que um clã de shinobis. O estilo de kendô se chamava shinkage (nova sombra).



CRONOLOGIA DA HISTÓRIA DO JAPÃO

525 – destacam-se as famílias poderosas.

530 – o imperador adverte sobre os desperdícios às famílias poderosas.

537 – conflito na concessão japonesa na Coréia.

538 – introdução oficial do budismo no Japão através da corte de Pèkché (Coréia).

547 – Pèkché pede auxílio armado ao Japão para lutar contra os ataques de seu vizinho.

554 – Pèkché envia monges acadêmicos e músicos ao Japão.

562 – o Japão perde a sua concessão na Coréia.

570 – surgem divergências entre os clãs na aceitação do budismo.

591 – o Japão manda tropas expedicionárias à Coréia para reconquistar sua concessão perdida.

593 – o príncipe Shotoku torna-se regente da imperatriz Suiko, sua tia.

594 – o imperador nipônico incentiva a propagação do budismo.

600 – é enviada uma outra força expedicionária à Coréia.

607 – promulgada a Constituição de 17 cláusulas.

MANDARAKE SPECIAL 3

As publicações no Japão

As editoras japonesas publicam anualmente em torno de 40.000 títulos de livros, num total de cerca de 1,3 bilhões de exemplares. Em relação ao conteúdo, os títulos de maior tiragem, perfazendo 24% do total, são os da área de ciências sociais, seguidos em 21% pelos da área de literatura. Além disso, há mais de 3.000 revistas e periódicos, com tiragens totais na incrível marca dos 4 bilhões de exemplares. Uma característica interessante dessas revistas é que cerca de uma centena de novas publicações é lançada a cada ano, em sua maioria destinada ao público feminino.

As revistas podem ser classificadas genericamente de mensais e semanais. Do total em circulação, aproximadamente 60% são revistas mensais de variedades e 40%, semanais. O conteúdo editorial das revistas mensais envolve questões humanas em geral, abrangendo de pura literatura a leituras leves. Há ainda publicações mais genéricas. Do mesmo modo como os jornais diários nacionais podem ter uma circulação de massa sem perda de qualidade, essas revistas genéricas cobrem política, economia, tópicos internacionais, problemas sociais e até mesmo literatura com um padrão de sofisticação bastante elevado.

Também entre as revistas semanais existem as de natureza genérica, além de uma variedade de revistas femininas, de fofocas e revistas ilustradas sensacionalistas.

Todos os anos são publicados mais de 3.300 títulos de mangás, tanto em forma de revista como de livro. A circulação dessas histórias em quadrinhos perfaz cerca de 30% das tiragens de todas as publicações. É um fato incontestável que tanto as crianças como os adultos japoneses se divertem muito com as publicações de mangás. Pode parecer estranho ver um executivo japonês lendo avidamente uma história em quadrinhos no trem. Nem tanto, porém, quando se percebe que aquele homem de negócios cresceu lendo mangá, de tal modo que, quando terminou seus estudos e se empregou numa firma, ele naturalmente passou a ler histórias em quadrinhos criadas para jovens executivos.

A VIDA É UM SONHO; E A MORTE, O DESPERTAR

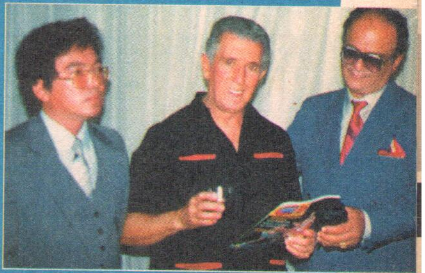
Sinto incontrolável desejo de chorar. A causa: a morte de um ente querido. Foi o que aconteceu em plena segunda-feira, dia 6 de novembro. Morreu Farah Abdalla. Conheci-o no final dos anos 60. Inegavelmente, o primeiro distribuidor de produtos alternativos nas bancas, principalmente revistas e livros encalhados. Naqueles tempos, eu era editor. Fui o primeiro editor que ousou colocar nas bancas os primeiros mangás brasileiros. Os saudosistas lembram da revista O Samurai, desenhada por Cláudio Seto, ou seria Chuji Takeguma? Do Álbum Encantado?

Naquela época, as revistas vendiam em média 70%. Juntavam-se três números encalhados, colocava uma capa nova e lançava-se novamente nas bancas como um almanaque. Estes almanaques eram quase todos vendidos. O que sobrava era "filé mignon" nas mãos do Farah Abdalla.

Farah tinha uma banca na Praça da Sé. Aos poucos, ele foi crescendo. Nas décadas de 70 e 80, seus caminhões rodavam por todo o Brasil, levando tudo o que os editores e indústrias tinham como ponta de estoque. Surgiram concorrentes. Eu mesmo tive oportunidade de tentar vender estes produtos no interior de São Paulo e Paraná. A maioria dos jornaleiros dizia: "Estou esperando o caminhão do Farah" ou "O caminhão do Farah já passou". Poderíamos dizer, Farah era um mercador, sabia o que fazer com um produto. Desde início dos anos 80, Farah instalou-se na Rua Aurora. Transformou o ponto num local tradicional, onde os ambulantes e jornaleiros se abasteciam. Comprou mais dois prédios nas adjacências.

Por duas vezes, fui trabalhar para ele. Na primeira, em 79, para lhe montar um reembolso postal. Ele tinha o toque de Midas. Na segunda, como editor da revista Ring e outras publicações, de 87 a 94. Farah adorava duas coisas, além do seu negócio: o boxe e o cinema (participou como ator em vários filmes e protagonizou e produziu o longa-metragem "Rei da Boca").

Adeus, Farah! Até o meu despertar! ■NT



Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 05

Olá, caro leitor! Na nossa aula de japonês, estamos aprendendo o alfabeto Hiragana e hoje iremos aprender mais 2 "Gyo"s novos. Uma dica importante, o <H> é pronunciado de uma forma suave, como o <R> no início de uma palavra, como na palavra rato, por exemplo.

Exemplos de Palavras:

Apenas Com o "Ha Gyo"

はは **mãe** **Ha Ha**	**つち** **pele** **Hu Hi** **(Nesse caso você lê Hu como FU, pois Hu em japonês não existe)**

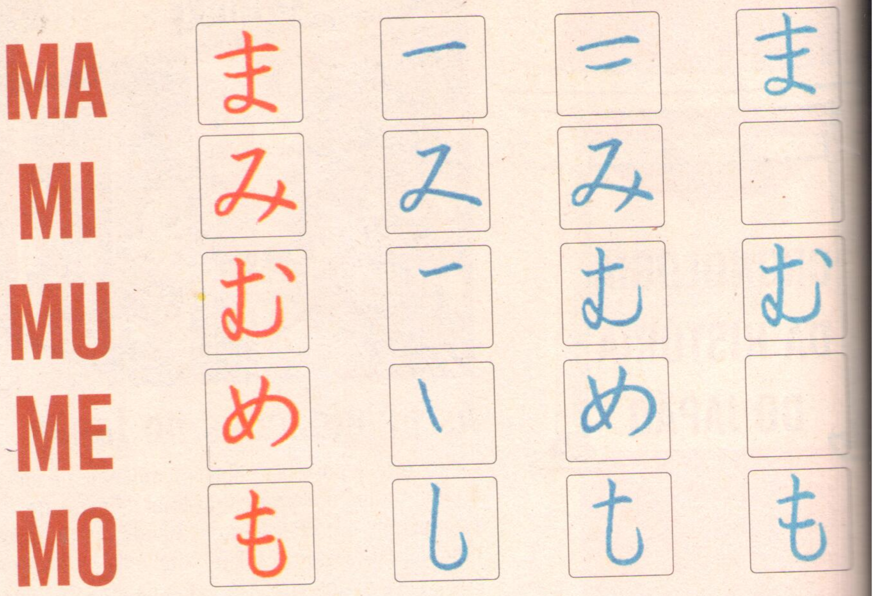
Apenas Com o "Ma Gyo"

みみ **orelha** **Mi Mi**	**め** **olho** **Me**

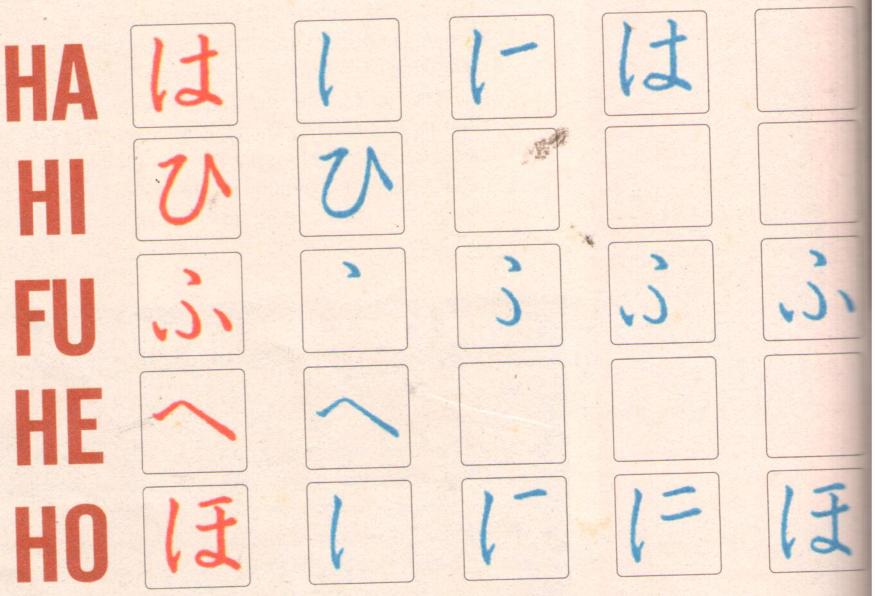
Exemplo usando todos os "Gyo"s que já aprendemos:

しま **ilha** **Si Ma** **(shi)**	**みち** **rua** **Mi Ti**
ほし **estrela** **Ho Si** **(shi)**	**はな** **flor** **Ha Na**

Ma Gyo



Ha Gyo



Vamos escrever as seguintes palavras em japonês!!!

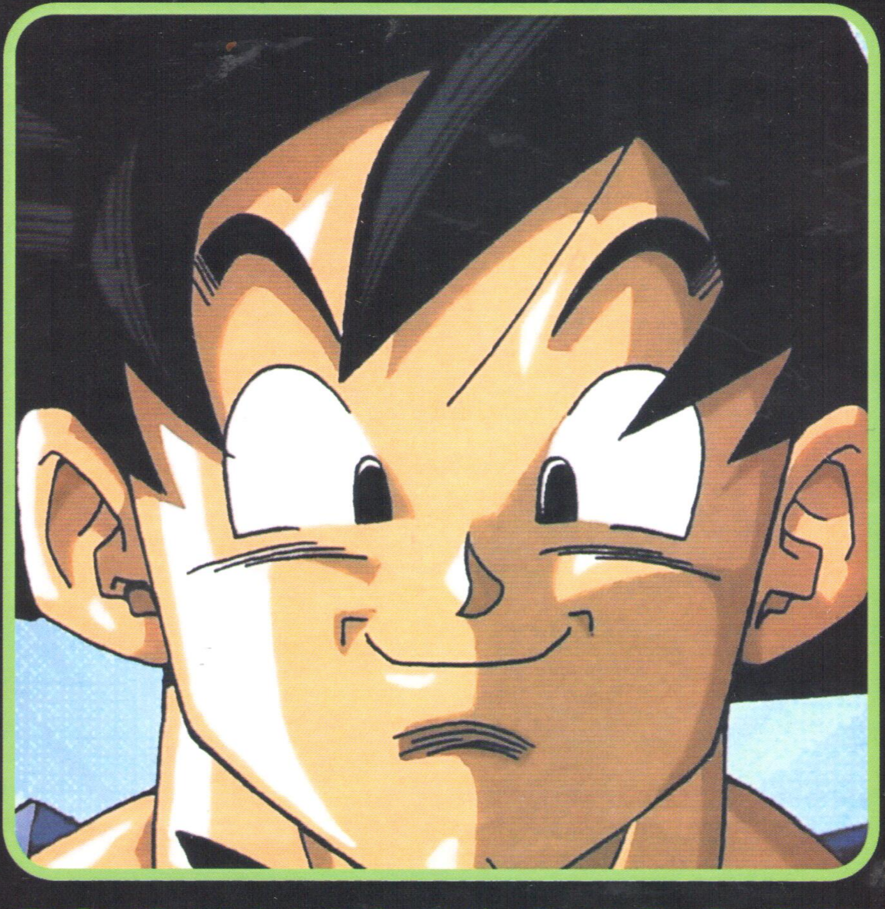
onda **Na Mi** **(shi)**	**rei** **O U Sa Ma**	**inseto** **Mu Si** **(shi)**	**fogo** **Hi**

As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

Resposta do número anterior:

さかな **peixe** **Sa Ka Na**	**かたな** **espada** **Ka Ta Na**	**なし** **pêra** **Na Si** **(shi)**	**て** **mão** **Te**

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624



FIQUE LIGADO EM TUDO O QUE
ROLA NO SEU ANIME FAVORITO

Complete a sua coleção

Ed. 66

Ed. 67

Ed. 68

Ed. 69

Ed. 70

Adquira as edições anteriores pelo

www.escala.com.br

☎ 3855-1000

EDITORA
escala

A polêmica sobre a existência dos Dragões

CURIOSIDADES - NOTÍCIAS - CIÊNCIA - CULTURA - OCULTISMO - FARSA - REALIDADE
PLANETA
BIZONH
escala
Manchetes:
*PRESO PROCESSA DEUS
*OBESO CRUZA EUA A PÉ
*SAPO ALUCINÓGENO É ROUBADO
*RECORDE DE MASTURBAÇÃO
*LEILÃO DE ALMA NA INTERNET
Sinais alienígenas
Os Mistérios da Pirâmide de Quéops
DRAGÕES
O que era lenda se torna estudo científico e gera polêmica no mundo!
Os segredos de Fátima
Não pára de cr
o número de
onde marcas eno
aparecem do dia
3,90

Dragões, bruxas, extraterrestres...
PLANETA BIZONHO traz para você notícias, experiências, fenômenos e acontecimentos pouco peculiares ao nosso dia-a-dia.

Já nas bancas!

EDITORA escala